電脑商情報

游戲天地

GAME WORLD

2001 精华本

海洋出版社

责任编辑：赵　觅
封面设计：游　戏

浓 缩 就 是 精 华

ISBN 7-5027-5472-5

9 787502 754723 >

ISBN 7-5027-5472-5/TP·571
定价：22.00元

电脑商情报

游 戏 天 地

2001 精华本

《电脑商情报·游戏天地》编辑部编

吉林医药学院
图书馆

海洋出版社
2002年·北京

内 容 提 要

本书是《电脑商情报·游戏天地》编辑部将2001年及往年报纸刊载的精彩内容整理编辑而成的。全书主要分为以下几个部分：纯银打造，包括哲学NPC等9个专题；卡氏天书，包括盟军敢死队等5个游戏的攻略；江湖夜雨，包括逍遥游等4个专题；游文戏字，包括若星汉天空下等4篇文章。

本书图文并茂，内容涵盖近年来《电脑商情报·游戏天地》之精华，为广大电脑游戏玩家之良师益友。本书适合广大电脑游戏爱好者、电脑游戏初玩者及菜鸟、大虾们。

图书在版编目（CIP）数据

《电脑商情报·游戏天地》2001精华本/《电脑商情报·游戏天地》编辑部编．—北京：海洋出版社，2002.1
ISBN 7-5027-5472-5

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡—基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2001）第096979号

责任编辑：赵 觅
责任印制：严国晋

海洋出版社 出版发行

http://www.oceanpress.com.cn
（100081 北京市海淀区大慧寺路8号）
北京蓝空印刷厂印刷 新华书店发行所经销
2002年1月第1版 2002年1月北京第1次印刷
开本：787mm×1092mm 1/16 印张：25
字数：700千字 印数：1~10000册
定价：22.00元

海洋版图书印、装错误可随时退换

编 前 琐 语

民间传说，军阀韩复渠喜欢炫耀他的办学情结，经常到学校里去视察学情，其间闹了很多笑话，其中就有，在会议开始之前对大家说，请没有到的同学举手。这是个何其经典的幽默啊，已经被改编成在无数的场合，无数的主语名词举起他们的手。

虽然我的本意是说这本精华本集结了《游戏天地》2001 年全部的精粹，但是作为编者之心，也常常会质疑自己的判断。因为篇幅限制，有没有更好的文章被漏选？文章不言，编辑做主，这正是编辑们在编选会上最费尽心思的地方。

在 2000 年，我们的出版商曾经拟订了庞大无比——至少现在看来是这样——的一个年度合订本出版计划。所有内容，全部重新编辑出版——这完全超出了编辑部的承受能力，结果不仅是合订本的编辑工作大大超出时间预算，而且在出版发行上也遇到诸多困难，最终导致全部出版计划只完成 1/3，另外有 1200 多页制作完毕的清样不得不成为废纸。大半年的报纸内容于是没能以合订本的形式和读者见面。

鉴于 2000 年合订本工作的总体失败，在 2001 年我们选择了将全年报纸以精华本的形式推出，这样虽然在内容上有遗珠之憾，但至少在编撰的工作量上和多数读者的购买能力上来讲，应该是一个较佳的平衡。事实上，我们的不安还在于这一本 2001 年《游戏天地》精华本收录了部分 2000 年的内容，比如小说《海之相》；不管它如何精彩，总之等于挤占了本来就不大的空间，这也使得编辑们对好文章的遗漏更加紧张。

2001 年马上就要过去了，它和 2000 年是不同的，和任何一个年头都不会一样；我们埋头编报，间或抬头看我们游戏事业取得的进步，报以苦笑；读者们过着他们各自的生活，读书、升学、恋爱、工作、买报；靠近或者远离他们游戏生活最热忱的时刻。

游戏是我们的圣经，游戏又恍若无物，这是《游戏天地》的精神内在。精华本的内容，比每周匆忙编辑出版的报纸，更体现出这一存在。

目　次

纯银打造

哲学NPC…… 2
制作者手札:纯银打造…… 20
天旋地转 …… 22
在鞋面上盛装跳舞 …… 34
游戏撰稿人手册 .TXT …… 48
2001·芭蕉扇风波 …… 62
枪手无厘头 …… 73
乱我心者 …… 87
暴力·游戏·人…… 106
游戏的文化研究…… 120

卡氏天书

盟军敢死队 2…… 130
天之痕…… 147
樱花大战 2…… 167
武林群侠传…… 184
Diablo Ⅱ:资料片…… 202

江湖夜雨

逍遥游…… 227
断章…… 227
夜风之啜…… 228
在没有游戏的日子里…… 229
游戏以外的世界…… 230
睡在我上铺的——虫族…… 231
雷神 VS 狗圣 …… 233
生活的窠臼…… 234
语言的魔力…… 235
《再别康桥》神偷版…… 235
NPC 梧桐的 21 年…… 236
流动的经典…… 237
我们的星际…… 237
D2 毁灭之王中最变态的五件装备…… 239
当小狗遇到飞龙…… 243
《十国演义》B 组最强登场人物介绍 …… 244
载誉归来——盟军 2 角色采访…… 245
大话盛唐星际…… 246

情Q一百…… 247
只是一个 NPC…… 247
似水流年…… 249
我是一个 PLM 的 GF …… 250
与星际无关…… 251

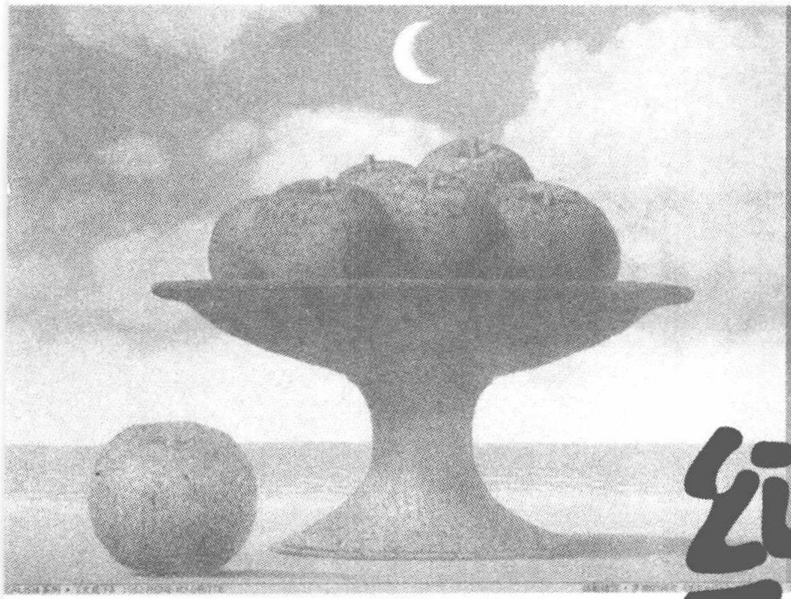
灭绝光年…… 253
我不是一个落单的机枪兵…… 253
义哥和他的面…… 254
游戏六年记…… 255
我在“厨房”的日子…… 258
昔日英雄今安在——阿猪访谈录…… 260
昔日英雄今安在之——“蚂蚁 JJ”的故事… 264
玩得像个人样(上)…… 268
回忆似金…… 272

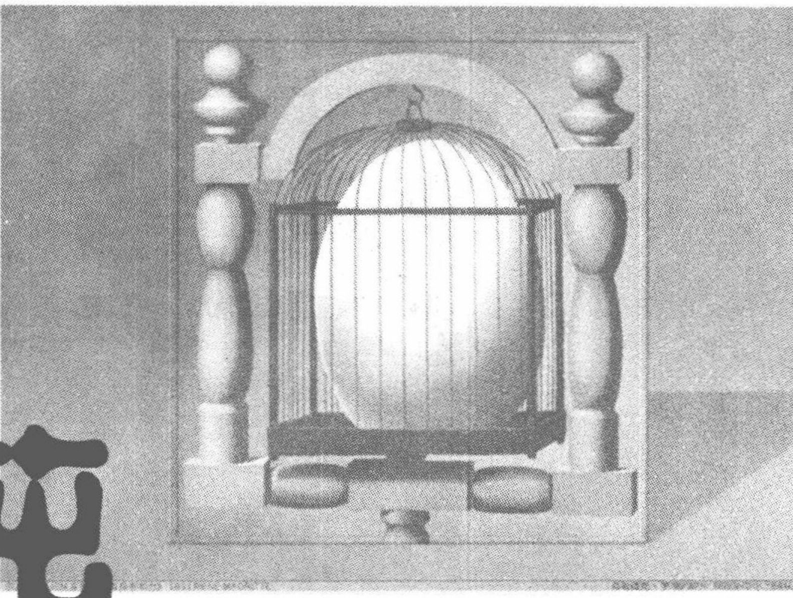
游戏评论…… 273
泡沫与垃圾…… 273
观中庸中的精品《古龙群侠传》…… 275
游戏的英雄情结…… 277

游文戏字

若星汉天空下…… 279
今何在先生谈《若星汉天空下》创作…… 345
海之相…… 346
光子列车…… 369
NOW LOADING …… 380

医药学院 610 2 07072471





纯银打造

哲学NPC

制作者手札

制作NPC专题那段时间我比较亢奋，莫名其妙地亢奋，在四周内连着推出了四个专题。可惜这个专题所耗费的精力实在太大，制作完之后亢奋状态就人间蒸发了，甚至感到非常萎靡，我不得不休息了整整一个月不去碰任何专题。NPC专题的策划案是我制作过的最出色的一个，颠覆、叛逆、另类、荒诞、调侃、黑色幽默、纯文学、恶搞，我想这些我所热爱的东西在专题中都能够看到。"对定势思维不屈不挠的反抗"，我把这个定作了专题的基调。

首先，我把存在挖掘价值的NPC分作了五类：1、商人型，2、佣兵型，3、敌BOSS型，4、敌杂兵型，5、闲人型。女主角型NPC因为在女性专题中已经有深入的阐述，这里就没有收录进去。其中商人、佣兵、敌杂兵型NPC素材还鲜有人触及，闲人与敌BOSS型NPC素材已经有过调侃的先例。

专题的前五篇文章分别对这五类NPC作出了各自的代入式的描述，风格结构手法各自不同，只有核心是相同的：颠覆定势思维。在一气笑过之后，第六篇文章稳住了专题的重心，从严肃的层面上对NPC进行了正统的剖析。第七篇文章建立在前五篇颠覆式文章的基础上，营造出一个荒诞的NPC国度。不管以传统社会的眼光来看，还是以游戏世界的眼光来看，单纯的NPC国度都是荒诞的，这正是该文的出众之处。并且这篇文章运用了先锋派文学的技巧，透出了游戏媒体中极其罕见的纯文学气息。第八篇文章以和缓的节奏收尾，同样也带有淡淡的纯文学风味，对应着之前描述的五类NPC，将它们一一代入现实中某人的生活里去。

这是我制作的第10个专题，用了整整六个版2.5万字来操作，在乱我心者推出前，它是我最棒的专题，在创意、策划、作者阵容、制作、版式、配图上都堪称优秀。我对整个专题的个人评价是A+，遗憾之处仅仅在于第三、四篇文章没能很好地表现出"颠覆"的特性而流于单纯的调侃，但客观来说，它们依然具有不错的质量。关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大约是10:1，可以说获得了极大成功，一扫以前被读者乱骂的晦气。为数不多的批评之一：专题稿件彼此间的重复性比较大；批评之二：东东早就写过一篇颠覆NPC的文章，你又在炒陈饭；批评之三：乱七八糟，莫名其妙，故弄玄虚。

我把NPC专题放在最前面，作吸引眼球所用。◆

目次

1、《谁是最可爱的人》 □ 罪天使

2、《龙套的专业精神》 □ 老幺

3、《非玩家角色哲学讲义》 □ 鬼飞翔

4、《伙伴公会求职指南》 □ Norris

5、《魔王，又见魔王》 □ 沙罗曼蛇

6、《无人喝彩》 □ 圣约翰克利斯朵夫

7、《…and Chaos' there…》 □ 01ram

8、《我们都是NPC》 □ 衰人

杂兵型NPC

□ 罪天使

谁是最可爱的人

——解读杂兵型NPC的18个关键词

●**杂兵**(Mixed Soldier) 杂兵的特点在于“杂”,“兵”的称谓只说明其具有一定的战斗力。杂兵的“杂”可理解为庞大、混乱,总的来说,杂兵的“杂”度和游戏类型密切相关,和游戏背景世界的设定范围大小成正比。而其是否具有“兵”的属性,则由玩家直感决定。

●**生存目的**(Existent Order) “为玩家服务”,是杂兵们到杂兵营报到时必须当作一种信念来记住的。当然,在很多游戏中,玩家们通常发现杂兵们的存在其实并没有让自己感受到被服务的快感,但问题不出在杂兵身上,而在于游戏设计者的变态和能力值低下。每个杂兵都以牺牲小我来为玩家提供不同的服务,“励精图治,曲线救国”是支持着杂兵生存的精神源泉。

●**混乱度**(Disordered Degree) 混乱度即“杂”度,游戏中的设定世界越大越繁复,杂兵军团的混乱度也就越高。杂兵可以存在于一切主角能够达到的地方,但在事实上,主角不能达到的空间才是真正的杂兵诞生所。宇宙的一切生物和非生物杂兵,年龄跨度从负值(史前怪物)到正无穷(不死系),都在主角不能达到的空间里默默训练,随时准备填补因主角伤害而造成的空缺。

●**性别**(Sex) 杂兵的性别有男(雄)性、女(雌)性、变态、人妖、无性、性别多变等若干种类以及其分支变种。这本是属于“混乱度”词条中的内容,但本文作者坚持将其分出,单独成条解释,目的在于强调杂兵们忽略性别差异,共同作战的崇高精神,以及向杂兵中若干具有“漂亮”、“性感”特点的mmNPC致敬。

●**勇者/主角**(Leading Actor) 这是个不知好歹不辨真伪的败类、人渣!NPC幸福生活的世界因为此人的到来而改变。由于玩家的多样性,使勇者更加喜怒无常,所作所为令人发指。有的勇者会在同一地点反复折磨同一个杂兵,令自己不断升级,满足他们对金钱和权力的强烈虚荣心,更以此为乐取悦身边的女性同伴。上帝保佑可怜的NPC杂兵。

●**少女**(A Girl) 杂兵们通常很不情愿看着bossNPC在某些设计拙劣的RPG世界中反复欺凌着一个颇具姿色的少女,但是出于“曲线救国”的目的,不得不做观瞻状、参与状,并伴随着内心激烈的道德辩论。这种道德辩论是那么纯洁而激烈,最后多数杂兵会以大局为重维持现状,也有少部分杂兵一时冲动,诞生出“怎样让少女早日得救”的想法,全然忘记该少女在获救后很可能成为勇者的同伴屠戮自己。

●**传言**(Hearsay) 当勇者得知了被困少女的地点时,笔者含热泪,激动而骄傲地告诉你,那正是可爱的杂兵们的功劳!是的,能够抛弃一切成见走到杂兵军团的杂兵都是在纯洁精神力感召下的好孩子,正是在“少女”词条中,那些“一时冲动”的杂兵们乔装为剧情NPC,将少女的信息告诉了勇者,而毫不在乎自己的杀身之祸即将到来。

●**FPE** 这是个令人诅咒的单词,本来就没有半点高尚的勇者通过此咒语获得无耻的提升。此词条的同义词还有“GameMaster”、“金手指”等等,此咒语掐灭了杂兵们获得的仅有一星公正之火。在非公正时刻,杂兵们的行为更加可歌可泣。

●**命运**(Fate) 杂兵们通常在夜晚到来的时候升起一堆火,围坐在火堆边静静地休息,或低声吟哦。这是游戏世界里最动人的一道风景,没有种族歧视、没有性别差异、没有高低贵贱,BOSS们在远处的大树下慈爱地看着这些孩子。他们知道当白昼来临后自己很可能死于沙场,他们憧憬着完成了剧情的游戏世界封闭在“END”里,不要被再度打开。

●**谈话技巧**(Speaking Skill) 不提那些老游戏,《奥秘》这款游戏对玩家的谈话技巧提出了要求。杂兵

NPC并不是不讲道理的人，然而面对一个谈话粗俗、满嘴都淌着下流的主角，他们无法克制住自己满腔的怒火以及对玩家教养的失望，因此挥起武器，勇敢地给那个披着勇者外套的流氓以教训。

●**范思哲**(Vensace)　范思哲是属于勇者和BOSS的，而杂兵微弱的军饷甚至买不起范思哲上的一颗扣子。BOSS是他们的父亲、兄长、老师、偶像，但他们并没有机会离开自己的岗位到冰冷的BOSS殿堂，去满含憧憬地瞻仰自己所尊敬之人。当他们在战斗中突然发呆的时候，勇者们不要认为这是自己偷袭成功，或是对方开了小差，这只是勇者华丽的服饰品牌突然让杂兵想起了自己的BOSS大人。

●**地雷**(Landmine)　在相当多的游戏中，杂兵们不得不埋伏在某个地方以等待勇者的到来。在那些平坦的路面上，杂兵们只能把自己当作地雷先埋起来，直到勇者一脚踩下，才能重见天日。当玩家们愤恨地诅咒着“踩地雷”式战斗的时候，没有人想过那些把自己埋在地下做地雷的杂兵们，而这种无怨无悔的悲剧性在惟美的NPC身上更是表现突出。至于后来的一些游戏使杂兵在地图上可见，这是NPC工会努力争取了数年之久才获得的一点小小权利。

●**背叛**(Sellout)　这是杂兵们最悲哀的一刻，当勇者具有“炼妖壶”等器具时，某些杂兵将被收入，并被勇者洗脑，成为其战斗道具。于是，杂兵们不得不面对着昔日的战友，流着泪与之战斗，心中荡漾了莫大的悲哀。

●**道具**(Item)　杂兵中的分队队长——不论他本身已经是多么的孱弱，都必须得带上超过本身需要的道具，包括武器、救生药、钱币以及食物。在一些拙劣的游戏作品中，甚至要求火系的NPC带着强烈自蚀的水属性物品——这比他们使用的武器还要高级。对他们自己有伤害或者有帮助的东西，却都是为勇者准备的。战斗后，勇者会在杂兵们的身上搜罗这些东西，在他们逐渐冰凉的尸体边挑三拣四。

●**金钱**(Gold)　良好家庭出身的杂兵家里不乏几个小钱，但当他们成为“杂兵”这一职业时，那些钱和他们微薄的军饷都会被勇者们夺去。而他们的尸体太多，BOSS无法处理，只能靠其他杂兵拿出自己的军饷来掩埋。当玩家对金钱的追逐开始变得疯狂起来，BOSS只有命令每个杂兵都带上一些金子；对不需要金钱的非人类杂兵来说，他们还得把自己的口粮通过二道贩子换成金子携带在身上。就这样，贪婪的玩家依然不满，他们总爱责怪为什么钱那么少，却不去想想，为什么一只刚出生的史莱姆身上都带着金子！

●**经验点**(EXP)　和勇者一样，杂兵们也是通过获得经验点来完成升级。但一个杂兵一生很可能只有一次攻击勇者的机会，更可能只能承受勇者的一击，并且规则不允许杂兵们在一场战斗里大打车轮战，于是你可以看到杂兵们无畏地唱着战歌前仆后继。终于有一个时候，勇者的HP/MP和道具都快完了，他跑了，滚蛋了，这批获得了一点或者两点经验值的杂兵成为了杂兵们的骄傲。

●**勇者之死**(Ironside's Dead)　还有比这更让杂兵们感到开心的事吗？那个不可一世的勇者在弹尽粮绝的时候依然不知死活地想挽回局面，结果——被某个杂兵的枪尖穿透了喉咙！勇者会很快复活在记录点上，如果是有即时记录功能的游戏更可能让勇者马上复活在英雄的杂兵面前。但是，这已经够让杂兵们高兴一阵了，如果勇者在遥远的某个记录点复活，那么当天夜晚，杂兵们将在树林深处纵情高歌。

●**英雄**(Hero)　相对于0经验值的杂兵，1经验的杂兵是英雄；相对于其他杂兵，打倒过勇者的杂兵是英雄。英雄或者死了，或者还活着，他们的实力也许只可能让勇者死上一次——但在杂兵军团，他们就是英雄。英雄明天可能就会战死，英雄可能在一个结束的游戏里成为自在NPC中的普通一员，但英雄的精神无论在任何时间或者空间，都是共通的荣耀！

——我满含着热泪，用颤抖的笔，写下了如上文字。哑哑，我太感动了～～～>-<～～～◆

闲人型NPC 文:老幺

龙套的专业精神

——这里是XX城

游戏已经LOAD到53%了,身穿着卫兵甲和卫兵乙制服的废狗和老幺坐在布景的一边美美地吃着鸡肉。一个身穿着路人丁制服的龙套跑过来问:"你好,请问装死人用的道具在哪里拿?"声音清脆得像铃声一样。满嘴油腻的废狗抬头看了看面前这个标致的新人,顿时眼睛一亮,立刻从老幺手上抢过半只鸡,满脸豪爽地递给这位美女:"还没吃午饭吧,将就吃一点。"

美女迟疑地用食指拈起那半只油腻腻的鸡,脸上的笑容十分僵硬:"这是?"

"上个场景里放在屋子外走来走去的那群,我随便抓了一只,就着放屠城动画那场火烤的……对了,我叫废狗一条,你可以亲切地叫我废狗。"

"废狗前辈,我是来……"

废狗善解人意地说:"你是来拿装死的道具吧,你看这是我用的。"他掏出一条红色的绳子,"在肚子上一绑,远远的看上去就和肠子一样。"

"可是我……"

"是啊是啊,美女怎么能死得这样血腥呢?"废狗一脚把坐在箱子上咬手指的老幺踢了下来,在里面掏了一会儿,掏出一个深灰色的面具。"戴上这个就是被毒死的,绝对看不出来。"

"我的意思是,这不会太假了吗?"美女小心地把鸡放好,接过面具。

"有谁关心那些闲人是怎么死的呢?随便把脸涂青,卧到一滩红色的东西上面就行了,实在不行就打马赛克。这个游戏前前后后已经死了300多个没名字的闲人了,谁会一个一个地研究NPC的死相呢?"

美女笑了,两排雪白的牙齿把废狗晃得眼花缭乱。"我叫阿奴,今天是第一次当NPC,请多多指教。"

这时游戏已经LOAD到77%了,剧情动画中被魔王炸坏的房子却还没有搭好。场记BOTTLE忙得来回团团地转,不停地东指西指,一个工作人员走过来小声地说:"波导,待会儿魔王来屠城时要死的53人实在凑不齐啊,还差两个呢,你看是不是……"

BOTTLE盯了他一眼:"我说你小子是不是没搞清地方——你知道死53人是谁规定的?是程序,程序啊!你要是不知道程序是什么东西就先回去看看那本《游戏中的上帝是谁》,私自改尸体数是会死机的,死机啊!你知道死机是怎么回事?"

"83%,NPC闲人归位。"听到这句话,BOTTLE停止了演讲,"还有谁没安排?"

"就是那个LAY。"

BOTTOLE苦恼地拍了拍脑门:"叫他站城门吧,那里没有镜头。"

远远的后面,阿奴和废狗正坐在老幺的肚子上双宿双栖。阿奴问:"波导找的那个人是谁?""他就是LAY,很麻烦的",废狗说,"上次《神蕉夹鱼》最后一幕,他硬要在死亡士兵的性格里加一点忧郁,在死尸堆里竟然爬起来学那些交代剧情的NPC说:'从前有座山……'就搞得死机了,从此被波导打入了死角。其实谁会认真听交代完剧情的NPC还想说什么呢?"废狗悲天悯人的样子。

游戏开始。主角纯银身体上华丽的衣服就像一个套在竹竿上的米袋,他大模大样地挽着貌美如花的LULU和AYA走过来,路过城门的时候向LAY这边望了望,但径直到另一个铺子里去买了一样什么物件。在十又四分之一秒后,游戏的命运终于发生了彻底的变化。纯银终于得到了玩家的命令,把手上饰物交给了LULU,AYA的脸色一阵阵地发白。

结局是和LULU了。BOTTLE长出一口气,赶紧叫工作人员准备结局动画的布景,可是纯银忽然尖叫起来,声音就像架上了砧板的鹅。BOTTLE马上反应过来:"赶紧打出'非法操作'的窗口,停止游戏!"在工作人员手忙脚乱的动作之中,他不禁暗叹一口气:盖茨大哥万岁。

LAY的角度看得很清楚,那是AYA避开了镜头在狠掐纯银的大腿。LAY走过去对AYA说:"AYA姐姐你怎么……""我呸!滚一边去。"AYA柳眉倒竖,LAY只好悻悻地走开了。

游戏LOAD到53%,废狗和阿奴坐在老幺的大腿上继续双宿双栖。阿奴问:"咦,那个LAY走到波导身边想干什么?"

"这是最后一个城市布景,这座城里所有的NPC就快被魔王杀死,让勇者可以名正言顺地为民除害了;主角纯银很快就要带着他的两个红颜知己去扁魔王了;游戏马上要结束了;英雄和美女就要站在杂兵、怪物还有魔王的尸体上快快乐乐地生活在一起了,我看他还是想说出一句台词吧!"废狗叹了一口气,"这样子执着有什么好?都站了10多个城的门口了,还不死心,有哪个玩家会注意一辈子站在城门口的NPC说些什么呢?"

LAY走到BOTTLE的身边,没有说话。BOTTLE抬头看了他一眼,厌烦地啧了一声,转身就走,LAY急忙

跟上："BOTTLE 大哥，我想知道这次到底能不能说句台词呢？那句'这里是 XX 城'就可以了，我只想说一句……"

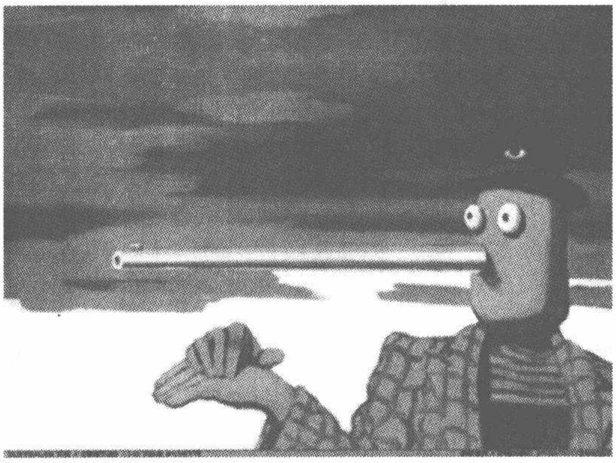
"上次的再上次也是这句话，玩家不让纯银来问你——我又有什么办法？"BOTTLE 加快脚步，LAY 赶紧跟上："我找过纯银了呀，他说现在没有玩家问站城门的 NPC 话了，可是那套《永远的阿姨》就加了一句台词：'我是一个只有一句话的 NPC，别再烦我'，结果还不是有很多玩家问了？我看我们是不是也跟着改一改？"

BOTTLE 转过脸来叉腰盯了 LAY 好一会儿："我说你小子是不是走火入魔了！你知道那句台词是谁规定的？是程序，程序啊！你要是不知道程序是什么东西就先回去看看那本《NPC 的自我修养》，私自改台词是会死机的，死机啊！你知道死机是怎么回事？当初那套《烈火焖猪》如果不是死机太多，完全可以拿一个傲死卡奖嘛。再说小地瓜的那套《永远的阿姨》能和我们比吗？我们用的引擎技术是什么你知道不知……"

BOTTLE 还想再说下去，旁边的一个工作人员大声叫道："LOAD 到 93% 了，所有的无关人员撤离。"BOTTLE 叹了口气，拍拍 LAY 的肩膀："你看看老幺和废狗，他们长期扮演龙套甲和龙套乙的角色，不要说台词了，在游戏中连个名字都没有。可是他们无怨无悔——这是什么精神？典型的闲人 NPC 精神嘛。你应该向他们学习，为中国的游戏事业添砖加瓦。"LOAD 到 98%，BOTTLE 从布景中跑开了。

游戏开始。主角纯银身体上华丽的衣服就像一个套在竹竿上的米袋，他一边揉着大腿一边挽着 LULU 和 AYA 走过来，路过城门的时候向 LAY 这边望了望，但径直到另一个铺子里去买了一样什么物件给了 LULU，然后就打开了菜单，玩家在检查物品。至高无上的玩家大约是对一切的准备都满意了，开始操作纯银向王宫走去，要和国王说话，接着启动了剧情动画。LAY 悲哀地看着这一切，张大了嘴巴却又说不出话来，不知不觉中竟然碰到了一个机关。

这时纯银已经走到王宫的入口处，马上就要问国王那个问题，身后的城门却轰然倒塌，腾起大片烟雾。各栋房子的烟火效果发动了，整个城市被笼罩在烟尘之中，纯银、两位女主角还有大群的 NPC 从火场中狼狈地飞奔出来。BOTTLE 被惊呆了，但是多年的职业经验让他马上反应过来："赶紧打出'非法操作'的窗口，停止游戏！"在工作人员手忙脚乱的动作之中，他不禁暗叹一口气：盖茨大哥万岁！



事情很快就查清楚了，LAY 被带到了魔王宫殿里——这是目前惟一完好的布景。BOTTLE 不停地在宫殿中央踱来踱去，他气愤地停下来怒视 LAY："这部游戏本来今天就可以玩完，可是你干了些什么？这次我保不住你，你趁早走路吧。"

"我……"

"不要再说了，快滚！"这个时候 BOTTLE 腰里的手机响了："AYA 姐姐啊，好的，好的，哦，是啊…"放下电话之后他用一种怜悯的目光看了看 LAY："现在有一个角色，过场动画里的，你是给魔王报信的敌闲人，有台词，你干不干？"

"我干，我干……"LAY 激动得语无伦次地说。

"大王，勇者们来了。"LAY 用尽全部力气来喊这有生以来第一句正式的台词，愉悦占据了他的整个身心。"妖魔少废话……"AYA 狠狠地将 100 吨大锤猛向 LAY 锤下、举起、锤下、举起。纯银立一个门户大叫："你们这等祸国殃民的妖魔，留你何用"，举起两把"大爹"随即加入战团。LULU 尖叫着："纯银哥，我来帮你"，手举七星狼牙棒向 LAY 直扑过去……

外围身穿妖魔丁制服的阿奴问身穿妖魔乙制服的废狗说："那个挨揍的角色，剧本上不是说用纸人来做吗？"废狗摇摇头："有谁理会一个 NPC 被扁的痛苦呢？对了，下次我会在《包青菜》里演那个恶霸某，那里还缺一个民女某，你去不去……"

衣服破烂的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝口水从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说："LAY，刚才的镜头要重拍一遍。"

"为什么？"

"纯银他们没有打败魔王，玩家 LOAD 了。"

"大王，勇者们来了。"LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第二句台词。

"妖魔少废话……"AYA 狠狠地将 100 吨大锤猛向 LAY 锤下、举起、锤下、举起……

两脚石膏的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝白沫从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说："LAY，刚才的镜头要重拍一遍。纯银他们又没有打败魔王，又 LOAD 了。"

"大王，勇者们来了。"LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第三句台词……

浑身绷带的 LAY 坐在片场的一个角落慢慢回味着刚才的快感，不觉一丝鲜血从嘴里流了出来。BOTTLE 走过去说："LAY，刚才的镜头要重拍一遍。纯银他们还是没有打败魔王……"

"大王，勇者们来了。"LAY 用尽全部的力气来喊这有生以来的第八句台词……◆

商人型NPC

教授:Dr. K.Lance【1】 注解:鬼飞翔

非玩家角色哲学讲义

——商业行为者

在非玩家角色(以下简称NPC)的群体中,商业行为者——或称为商人——是最具有表象单纯性的群落。以至于在大多数的游戏中,我们可以看到他们事实上和商业行为本身达成了最大限度的同构,从而失去了作为"人物"的其他方面特性。

从NPC分类学的角度来讲,尼采称这种单纯商业行为的NPC商人为"夏洛克式的(Shylock-ian)";相对于这种最大多数的商人构成,他把任务型商业行为的商人称为"赫耳墨斯式的(Herm-esian)",而把人格型商业行为的商人称为"狄奥尼修斯式的(Dionysian)"【2】。

夏洛克式的商人,本身就是"钱—货"交易的人格化体现,我们可以把他直接看作是一个商店或者一个自动售货机,而他的脸完全被价目表所取代。他彻头彻尾贯彻着人的自利本性,正如贝克尔【3】在《NPC行为的经济学看法》中提到的那样,无论是什么情况:恶魔入侵或者国破家亡,他们依然可以丝毫不受干扰地有条不紊地进行商业活动;毫不打折地出售给玩家物品,并且转瞬间就用低于原价1/3以下的金钱面不改色地收购同一样物品。他们不会卖假货;他们身上永远有存货;在大多数情况下,他们甚至对所有攻击免疫——是的,你可以攻击一个人,但是你无法攻击商业行为本体【4】。

针对这一现象,结构NPC主义者指出"规则即权力(Rule is Power)",而夏洛克式的商人完全符合游戏世界的规则,其行为具有严密性和明确性,因此可以获得极大的权力:不可被攻击,不可被质疑,永恒存在等等。皮亚杰【5】在《结构NPC主义》一书中指出:一个夏洛克式商人在结构的整体性、转换性和自调性【6】中扮演极其重要的角色,它以其固定的行为模式帮助游戏者在杂乱无章的游戏世界体系中把握现象的结构。正如列维·施特劳斯【7】在《结构角色学》中所说的一样,"结构研究的目的在于借助模式去研究社会关系","商人是一个很好的模式"【8】。

事实上,这种商人模式在相当长的一段时间内占据主流地位,直到后结构NPC主义的福柯【9】把关注点从情节性角色身上彻底转移到了边缘角色身上,并且在商人这种模式化角色身上发掘出一些消解固定行为的方法为止——这就是赫耳墨斯式商人的滥觞。

在希腊神话中,商业之神赫耳墨斯往往并非用道具换取财物,而是用道具诱惑别人去完成

【注1:这是我的导师Dr. K.Lance在xx13学院的课堂讲义,这是一个喜欢故弄玄虚的年轻学者】

【注2:夏洛克:《威尼斯商人》中的犹太商人,认钱不认人。赫耳墨斯、狄奥尼修斯:希腊神话中的神祇。一般人把后者翻译成狄俄尼索斯】

【注3:贝克尔是经济学家,他认为人的自利行为是一切经济行为的基础】

【注4:很多时候,在老游戏中,你一进入商店就是一幅大图,商人和货物融合为一体。在近期游戏中,商人依然是难以攻击的存在,特别是:即使你杀死他们,也难以得到他们卖的那些东西】

【注5:皮亚杰是瑞士人,结构主义者】

【注6:整体性、转换性和自调性是皮亚杰对结构性质的描述,但我怀疑导师在这里用这些是在耍花枪,他并没有具体写明如何对应】

【注7:列维·施特劳斯是法国的结构主义者】

【注8:很值得怀疑,导师引用的第二句话似乎查不到,疑为杜撰】

【注9:福柯是法国的解构主义者】

某任务，毕竟这个神同时也是盗贼的守护者，天性中具有狡猾的特质【10】。福柯针对结构主义者提出了著名的“话语即权力”，赋予单一行为模式的商人以游戏世界中最重大的话语权：“提供任务”，从而使游戏世界的结构产生了些微的混乱，商人的特性与其他类型 NPC 的特性被微妙地混合了。

然而，在结构主义者看来，赫耳墨斯式商人依然没有脱离夏洛克式商人的根本，他们仅仅是用“任务”代替了“金钱”作为玩家所应该付出的代价。但是，这种非本质的变化却可以给玩家带来感受上莫大的变化，同时也给一些普通角色赋予了使用广义商业行为的能力【11】。我们甚至可以认为，用“公主”来换取“打倒恶龙”的国王就是一个赫耳墨斯式的商人，这样，整个游戏意义就被解构成为一种商业行为。商人成为了游戏的主体。

存在主义者萨特【12】在研究过众多非玩家角色之后，对游戏中的商人提出了更高的要求，他希望能在表现上——至少是表面的表现上——使商人由传统的“自在的存在(being - in - themselves)”进入“自为的存在”(being - for - themselves)。而事实上，在对商人角色研究的后期，他提出了第三种原始状态“为他的存在(being - for - others)”【13】。

我们知道，酒神狄奥尼修斯代表着迷狂的情绪，奔涌着自然的浪潮，尼采用 Dionysian 这个词来形容萨特带来的第二次 NPC 商人变革是有其意义的。萨特要求商人具有独立的人格、有自己的非商业性行为、有自由选择的权利，并且把所有其他形式的 NPC 商人斥为虚无。这就丢给了人工智能领域一个巨大的难题，并且衍生成为一条判定标准【14】。

在这种思潮下，商人开始脱离纯粹商业行为，而和其他 NPC 更加近似地融合在一起。商人和商业行为开始产生了脱节，或者说商人被分离为“商”和“人”两个概念。正如同酒神的狂欢一样，商人被剥离了严谨的外壳，显露出底下作为人的喜悦和悲伤。然而，必须指出的是，至今为止，狄奥尼修斯式的商人在游戏中极其稀少，作为商业机器存在的商人依然在游戏中占据着重要地位，并且极其自然地得到玩家的承认【15】。

也许，只有当商人不再具有明显的商人特征的时候，我们才可以得到一个纯粹的商人，一个是其所非，而非其所是(they are what they are not and not what they are)的商人【16】。◆

【注 10：赫耳墨斯的“商业”行为大都带有欺骗和利用的性质，在希腊神话中可以找到大量例子】

【注 11：例子就是《暗黑 2》中的那些提供任务和酬劳的 NPC 们】

【注 12：法国的存在主义者——导师似乎对法国有好感】

【注 13：这些术语借用了黑格尔的“自为”和“自在”，“自在的存在”是指外化意识的对象，而“自为的存在”指知道其自身的存在。不过说实话，我怀疑导师又在耍花枪了】

【注 14：很明显，这指的是英国数学家图灵在 1950 年提出的“图灵测验”。他假设一个人与一台计算机同时接受另一个人的测试，测试者与被测者相隔离，只使用电传打字机相互联系。如果这个测试者不能根据他(它)的回答而分辨出何者为人类、何者为计算机，那么可以说我们已创造出了有“智慧”的机器】

【注 15：其实，Blackisle 的游戏中已经出现了一些很出色的商人角色】

【注 16：明显这句话在断章取义。然而导师说过一句话：“当我们从 A 事件中看出 B 理论的时候，往往并不是由于 A 事件的深奥，而是 B 理论的普适性强。”这倒可以作为这个奇怪讲义的结尾吧】◆

同伴型NPC

文:Norris

伙伴公会求职指南

——节选版

职业:肌肉男

增强道具:光头、六管火神炮、黑色皮肤、智力小于6

招牌台词:You point,I punch!

职业描述:

毫无疑问,这是所有NPC职业中历史最悠久而不可或缺的。从龙枪系列中的卡拉蒙,到《最终幻想VII》里的巴瑞特,到《博得之门》里的明斯克,主角身边总是需要这样的忠实同伴——在主角咏唱咒语时在前面充当肉盾,在主角发出致命一击之前把敌人打晕在地,在主角命悬一线时为他挡住子弹。尽管长期从事这一职业的NPC身上总是伤痕累累,但这个职业的好处之一是:你通常不需要为生命安全担心,编剧并不太经常让这种角色死掉。

扮演肌肉男同伴的必要条件是:你的肱二头肌至少是你大脑体积的两倍。假如不幸拥有正常水平或正常水平以上的智力,那么剧情(天啊,剧情!我恨它)可以安排一个邪恶阵营的牧师用钉头锤在你头上来一下,造成永久性的Intelligence -4处罚。许多游戏公司在招聘这类角色时往往倾向于光头和黑色皮肤这两个特征,因为他们觉得这样可以让角色看上去更加孔武有力。无论如何,你总是可以弄一个绝对个性的发型(有纹身更好),平时多做做日光浴,好让皮肤变成健康的古铜色。在试镜的时候并建议选用重量超过120磅的武器,雷明登霰弹枪只能算是玩具,你的最低底线至少是M249班用机枪。

最后,让我们把这些要素加在一起:肌肉、光头、黑皮肤、机枪、单细胞生物式思维——我们得到了什么呢?没错,就是《珍珠港》里的小古巴·戈丁。事实上他已经被奉为这一职业的守护神,相应的护身符在本公会地下一层左拐走廊尽头挂着"肌肉男部"招牌的房间里有售。

职业:贤者

增强道具:言不及意、遮住嘴的白色胡子、长袍和尖顶的帽子、魔法师资格认证

招牌台词:少年的勇者啊,这是你父亲留下的剑……

职业描述:

能够适应这一类职业的NPC可以说是凤毛麟角,因此,尽管这并不是一个需求量很大的职业,但选择这一职业的NPC总是能够获得极高的待遇。贤者在所有NPC同伴中最为特殊,他们负担着主角的教导和提供任务的责任,由于剧情需要,这些NPC也可能加入主角的队伍。他们总是住在冰封山顶的树洞或蘑菇小屋里,在意想不到的时候突然出现在主角面前,说出几句不明不白、听上去似乎又非常深奥的台词。注意!言不及意是这类NPC的必备素质。有志从事贤者职业的同僚必须学会一句话只说前面一半,以及把毫不相关的两句话合在一起叙说的能力。建议你在应征之前学习拉丁语——在龙与地下城规则中,我们把它称为"无人知晓的古代语",必须在等级大于10时才能购得。任何东西用拉丁语说出来都是晦涩难懂的,而晦涩难懂的总是深奥而优秀的。

许多人认为,贤者看上去都是仙风道骨的,其实这是一种错觉,不过这确实能够让你被更顺利地录用。假如自备长袍、假须等道具,以及送给主角的小礼物(推荐长剑+1,刻上主角父亲的名字),那就万无一失。

最后需要指出的是,一般只有魔法师能够胜任这一职业,因为战士型NPC往往活不了这么长的年岁。

职业:狗

增强道具:纯血统、通用语言、落泊、迷样的家世

招牌台词:Grrr...

职业描述:

宠物这个NPC职业最早出现在东方主角身边,随着主角随身携带宠物成为一种风气,这一职业也逐渐流行起来。在众多的动物种类中,

除了某些稀有物种外，毫无疑问狗类 NPC 最受欢迎。它们可爱、忠诚，同时也拥有不弱的战斗力。像德国牧羊犬这样拥有纯净血统和显赫家史的角色，显然在求职中具有无可比拟的优势；而斑点狗可选择的范围就狭窄的多，它们往往只能胜任女主角的宠物。当然，在这方面也有例外，比如出身不明的赤红十三，同样凭借尖锐的爪子和火红的毛发成为最受欢迎的 NPC 同伴之一。也许我们可以把这解释为 NPC 同伴选择上的新潮流——另类。

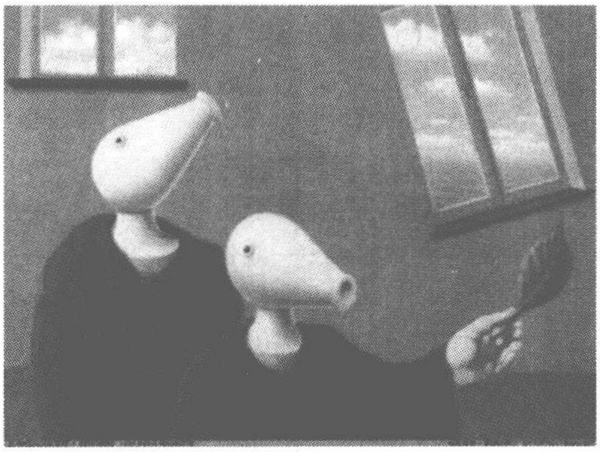
优秀的狗类 NPC 同伴应该能听说通用语，至少要能听懂主角的命令。这样当主角说“上”的时候，你才会明白你的目标是前面的灰熊，而不是背后的骷髅，尽管它们身上的骨头看上去的确诱人无比。

你上一次洗澡是什么时候?你身上长虱子了吗?喔，没关系，既然奥贝斯坦这样酷酷的人物都选择一只老流浪狗作同伴，那么清洁就不再是美德，而颓废却是今天的主流。有着叛逆性格的流浪王子和忠诚而邋遢的狗伙伴——多么般配的一对。

【以上文献节选自伟大的典籍:《伙伴公会求职指南》】

作为主角的同伴，NPC 的生活其实是很辛苦的，我们总是做那些最苦最累的活，却不一定能得到报偿。商人和铁匠可以出售武器和药水来换取小费，在街上走来走去的路人可以用这样那样的任务使唤着主角东奔西走，就连大魔王身边也总是有成群结队的手下捧场，而我们呢?我们只能跟着主角、为了那个倒霉的宝藏、跑到某个鸟不下蛋的地方、去挑衅一条危险的龙；或者在情节不够精彩的时候被弄死几个同伴，制造恶性煽情。在地下城里我们总是走在最前面踩陷阱，总是由我们来背战利品——却从来都不能优先挑选装备。

但是，从今天开始，所有不合理的一切都要改变。因为伙伴公会已经建立起来了，我们就是为主角担任同伴的 NPC！这个群落里囊括了各个领域的专家——长久以来，我们缺乏的都不是人才，是一面能够团结



我们的旗帜。公会的宗旨是：“All for one, one for all”。All 指的是我们这些同伴，而 one 指的是主角。公会的目的是最大限度地维护同伴型 NPC 的利益，以便更好地为主角的冒险服务，但是在此之前，这个世界的一切不合理之处都必须改变，所有违反劳工法令的恶意者都将被送上火刑架。

首先，我们要求同伴的善恶观念在队伍中得到应有的尊重。你能想象一名善良阵营的 NPC 同伴会坐视主角屠杀同族吗?你能想象邪恶阵营的 NPC 同伴待在满口正义的主角身边，是如何的不自在吗?你能想象热爱自然的德鲁依在主角屠杀动物时，还必须在旁边为他祝福加持的感受吗?

《NPC 独立宣言》第一款第一条：**“所有人(包括有机人、玩家角色、NPC)生来平等。所有人按照自己的准则和方式行动的权利应该受到尊重。”**在争取民主权利方面，我们的同伴 Keldorn 和 Viconia 已经作出了杰出的榜样。他们两位经常为了各自拥护的党派大打出手，完全无视主角的存在，这种个性的张扬才是我们 NPC 的本色。

其次，我们要求剧情设计更加关注我们的生存目的。每一个同伴都是为了某个目的而加入冒险队伍，比如为了拯救自己的部落、为了营救一位朋友、为了寻找上古失落的卷轴。但是当我们加入队伍后，主角经常忽视我们原本的目的，而仅仅把我们当作他练功升级破关的工具。伙伴公会认为，应该对这种忘恩负义的行为作出惩罚。

而在达到目标之后，我们有权选择离开队伍，或是留下来继续协助主角。正如摩根福里曼在实践了救主誓言之后自由地离开罗宾汉一样，每个人都有自己的未来，在没有誓约关系约束下，同伴关系应该是一种双向选择的过程。

除此以外的丑闻主要指向劳动权利和保障方面的问题，例如严格执行八小时工作制、加班费标准等等。目前游戏中广泛存在主角拒付同伴工资的现象，冒险途中获得的财富也全归主角所有，可是这合理吗?

更有甚者，某些主角在酒吧里调情时完全不顾身边同伴的感受，小气得连龙舌兰酒都舍不得请一杯；甚至于没吃晚饭就把队员赶去睡觉的行为也非常普遍。关于这些恶劣行为，公会将另外开列条目，强迫游戏制作者设身处地地为我们考虑。

正如我们的先驱者、来自埃拉西亚的哈尔爵士所言：**“He whose considers the partners will conquest the future(谁顾念同伴，他就将赢得未来).”**◆

Boss 型 NPC

□ 沙罗曼蛇

魔王，又见魔王

——讲述六道魔王自己的故事

·魔王，又见魔王

昔日，在每一个会出现四处播撒正义种子的勇者的游戏世界里，就会有许多敌魔王陡然出现。很少有游戏能够说清楚魔王们的生平，他们就像是雨后森林里的蘑菇。事实上魔王具有平衡游戏世界的力量：勇者的入侵，最后都是以魔王的牺牲而结束，这是一种自残意识和牺牲精神的象征。这种力量当然也是至大至刚，所向无敌的，就像小×飞刀一样。

然后勇者封神，游戏反安装，魔王们也跟着消失，就好像巨浪消失在和平宁静的海洋里。

·关于魔王

魔王不仅是一种NPC，在游戏的五类十八属三百科一万种NPC中，其重要性排名第一。

可是从某一方面来说，魔王NPC是比不上同伴NPC的，他们没有同伴NPC那么多充分表现自我的机会，通常也不像同伴NPC那样被设计得招人喜爱。

同伴型NPC有时候只是一只华丽的花瓶，有时候只是一块能动的血包或者鲜活的肉盾。

魔王不是。

同伴NPC是优雅的，是属于玩家的；魔王NPC却是普遍化、平民化的，属于NPC本身的。

魔王是和NPC的本身生活息息相关的。

·楔子

公主NPC，女，现年17岁，1米69，体重保密。

腰缠万贯、学贯中西、明眸善睐、大家闺秀/小家碧玉。

关于完美公主的传言被刷着屏传颂，事实也确实如此，她左右保镖投鞭可断流，她前后拥者挥汗就下雨，她的影响力持续影响到现实世界之中。

（传闻：现实世界中已有扮演公主的Cosplay）

可是她却在年满18岁的前一天，遇到了一件非常奇怪的事。

几乎没有人会相信的事。公主居然在那一天莫名其妙地消失。

排除了一切的意外事故可能。

魔王会飞是基本公式，魔王抢公主是基本公式——魔王莫名其妙就抢走了公主，这在游戏里当然不能算是意外事故。

于是游戏中又见魔王。

·我坦诚我的卑鄙，我抄袭了我朋友古龙《飞刀，又见飞刀》的开头，有些段落连标点用法都一样。

·三恶趣

【地狱道】

三月初十。

阴。局部地区有小雨。冲剂煞感冒。

宜懒觉，宜发呆，宜给漂亮妹妹送伞，忌晒衣服。

地狱道的魔王Mr.拜月是个脾气暴躁的家伙，天气预报刚出现，他就抓起旁边一个杂兵的脖子，砰地一声掼进显像管。炸雷一般的，他因为还没有等到勇者而发怒了，“某逍遥怎么还不来呢？”

杂兵在显像管里战战兢兢地申诉：“回教主，某逍遥正在参加某辣椒千金的比武招亲，还早着呢。”

Mr.拜月听了这话更是烦躁，他踢了杂兵一脚，“老子还不晓得呀？要你娃多嘴。”

这一脚踢上去之后，他感觉心情舒服多了。显像管里的杂兵又道：“是是是，小的愚笨。不过小的不明白，难道教主希望某逍遥早点来么？”

Mr.拜月瞪眼，“怎么不希望，他来把我给切了，然后存个档；接着把其他五个弟兄也杀了，关机睡觉，免得整天都有闲人在我背后指指点点。”

杂兵又道：“但是某逍遥杀了教主之后，万一不存档又遇上停电死机，那大王又会被杀一次。”

Mr.拜月怒道：“打打架，那也总比整天都窝在这里强。”

杂兵又道：“小的算是明白了。但是如果某逍遥用了修改工具，飞快地就把教主干掉了，然后存档，教主岂不是很没有面子？”

Mr.拜月想想，那倒也是，NPC总不能跳出来说玩家无耻吧。即使跳出来说了，甚至导致一个异常结局，那也不过是个制作上的噱头，对游戏性没有任何帮助，无聊的厂商才干那事儿。

Mr.拜月再叹了一口气，对那个杂兵道：“那你还是像昨天一样，爬到电视那边去吓唬吓唬那边的闲人好了。”

【饿鬼道】

古老的宅邸，重门深锁，高墙头已生出芜杂的马塞克，每道门上的钥匙都被藏起。

无论谁都看得出这所宅院昔日的安详已成过去，就像是一个被护士强行唤醒了打针灌药的病人。因为今天从这里经过了两个勇者，情况发生了变化。

这两个勇者着鲜衣，开飞车，挎手枪，从浣熊市中区踏月而来。

饿鬼道的魔王G异常慈祥地看着她的孩子，用巨大的触手轻轻地拍

着他们的头，"乖，怎么了，怎么都哭了？"

趴在地上的女僵尸说话了，她泣不成声地说：

"他，他们玩我……"

女僵尸说："流氓……"顿时脸红不再说话。

另一只僵尸接上话头说："我们很饿，但他们都不让我们吃一口，变着速度挽着圈儿躲我们，还故意走得很近，等我们要抓的时候就突然躲开，害我们撞一起，或者是失去重心跌倒……"

G 发怒了："尸可杀，不可辱，看我替你们报仇！"

僵尸们却哭得更厉害了："奶奶……我们被玩儿没什么，但您那么一把年纪了，速度还没我们快，我们是想着您就快被他们像耍猴一样玩儿，所以才伤心痛哭哇……"

【畜生道】

一只 Zergling 突突突地跑着，后面跟了一大群机枪兵，一边追还一边大叫："女人，要有女人！没有女人，机枪兵就打不过口水，更打不过叉子兵！"带头喊的那个肩章上铭着[= A.G. =]字样，胸口的铭牌赫然是"Jeeps"字样。

畜生道的魔王呜呜刚完成了从宿主到虫脑的进化，真正成为万能的魔王了。他冷静地分析了局势并下达任务，于是两个柱孢子开始转化为地刺，一队 Zergling 在真菌毯外埋伏起来。孢子炮这时刚好进化完毕，原本漂浮在真菌毯外沿的宿主缓缓往后退，最外围的潜伏者从地下提起来，在外圈飞龙塔和雷兽穴后重新埋下。

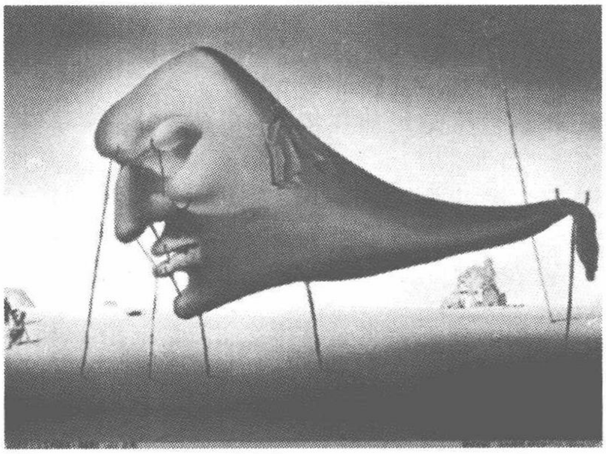
"嘿嘿，真是万无一失呀"，呜呜用了 10 数根神经纤维得意洋洋地沉思，"我仇恨职业玩家，都不肯多写点稿给我，以推动游戏业的繁荣发展……"

巨大的痛苦陡然来袭，地刺、孢子炮、飞龙塔和地刺瞬间就全军覆灭！这怎么回事？刚刚侦察发现只有 6 个机枪兵，怎么可能突破自己的防线？呜呜连忙透过那只宿主的眼睛看出去，刚一接通就觉得眼前一片漆黑，宿主在天空中被枪弹撕得四分五裂。还没有连上另一只宿主，一个机枪兵已经跳在他的面前，大喊着："天要亡你，我也只是奉命行事……唧～～"士兵突然发出奇怪的响声并颤抖了一下，接着在"啊啊啊啊"的号叫声中抓狂般扫射。

呜呜在子弹扫射中痉挛，"天要亡我？"他看看天，天幕的左下角赫然显着"CHEAT ENABLE"。

腊月十八，呜呜崩。

——从此，魔王呜呜不再认为游戏中的自己具有万能属性了，因为他无法使用"power overwhelming"或者是"show me the money"。他同时还记得了那个士兵"唧"的一声怪叫，之后就是疯狂的"啊啊啊啊"的吼声，并坚持认为那是一个比 Jeeps 更无耻更会耍诈的人类勇者名字，英文标识应该是写作 Grrrr....



·三善趣

【阿修罗道】【人道】【天道】

（因为版面不够，当笔者赶到的时候，战斗已经结束了）

"三善趣也都被打将下来了，你还呆在非非想天做什么。"人道的魔王、那个被自己的本体打败的库利扎里德（俗称魔头 K）打电话问天道魔王董卓。

天道有三界二十八层天，呆在最高天非想非非想天的董卓说："我被绑在城门上，小兵的箭就嘻嘻哈哈的一支一支向我射过来，吕布那小子尤其可恨，拍马过来大喝'看我辕门射 Ji♂'。我这时能这么心平气和地和你说话，算是不错了——对了，你是怎么输的？"

魔头 K 抱怨说："实在窝火。他们一贯耍无聊三个打一个也就罢了，这次居然在我面前出来的有四个人！要说四打一也就罢了，但是那个红头发、裤子中间扎皮带的，居然一直就在版边发波。程序！那就是程序！我硬是被程序摁在原地不许跳——你说我要是就这样被程序漏洞耗死也就罢了，可那家伙在最后一秒发出一个八稚女，把我完全不能动弹的尸体一阵暴打…"

"有我惨？"阿修罗道的魔王萨非罗斯完好无损地走过来。"那玩家在新浪直接下了一个结局存档，摁过了片头字幕，直接读档就看结局动画，然后把游戏删除干净。我的名字他根本不知道，我还没有出场就已经被宣判死翘翘了，什么世道？D 版多了连魔王名字都进不了玩家眼睛。下次我得申请作为游戏的标题，就像地狱道的前任魔王 DIABLO 一样。"

"哇哈哈……"董卓笑起来，"本来我还郁闷，现在也轻松了。"

"你怎么死的？"魔头 K 和萨非罗斯一起问，"说说。"

"还好还好"，董卓在电话里微笑，吕布飞矢破空的声音清晰可闻。"我的身边都是预先被玩家'说得'的 NPC，我的大将、雄兵、城池等等等等，一下子都没有了——我广纳天下贤良反覆之才，却求得一个做倒吊男的果报。"

·尾声

"警报，警报，勇者入侵，勇者入侵。各 NPC 请做好准备，各 NPC 请做好准备。"天空被撕开了一条长长的口子，圆形的光盘状 UFO 飞了进来，上书大大的"盗亦有道"，旋转着，把一系列的服装、脚手架、灯光器材空投下来，宁静的 NPC 世界顿时被炸得一片狼藉。

"六道要轮回一下么？"董卓问 Mr. 拜月，"你这次负责天道，多少有趣一些。"

"还不是一样。"呜呜把桌面上未下完的棋子儿一一拣到怀里，"不就是陪他们瞎折腾！"◆

NPC漫谈 文:圣约翰克利斯朵夫

无人喝彩

·引子:笑话

星期天。上帝休息,于是人开始造人。

清晨,人用医学造人。

上帝说,这不是人,这是克隆,是你肉体的影子。

中午,人用文学造人。

上帝说,这不是人,这是投射,是你心灵的影子。

夜晚,人用计算机造人。

……(待续)……

·前言:无人喝彩

NPC,游戏中的最傻。相信一提到它们,不少玩家便冷眼相看其弱智,不屑一顾其无聊。如果一个视力健全的人玩游戏,那么屏幕上惟一的盲点一定是NPC。为什么游戏设计者辛苦设计的角色无人喝彩?

天机只有两个字:弱智。

面对着a就是a、b就是b,老实得没有任何阴谋诡计的NPC,我们不禁要大喝一声:

给我"思考",给我"传奇"!

·疑问一:是什么?

定义

NPC,全称Non-Player-Character;中文学名:**非游戏者角色**。一般来说,就是游戏中除了玩家控制的游戏角色之外,一切电脑控制的生物。考虑到不时有一些游戏制作的鬼才将一些桌子板凳气球灯泡之类的东东拟人化(《卡通总动员》、《猴岛小英雄》),所以对于"角色"一词,在真正游戏时,要比我们平时了解的内涵宽泛许多。不过有两点是所有NPC共有的特点:

第一、它是不受玩家的绝对控制的——修改除外;

第二、它在游戏中一定是生物形态的——不会说话的山山水水除外。

历程

在图版的"龙与地下城"时代,NPC只是一个个的文字,无血无肉,无情无义。20世纪80年代,数字游戏的出现给了NPC们表现自己的机会。

早期,RPG与AVG这些以故事性和人物塑造为主的游戏类型,通常需要的游戏角色很多,而喜欢做孤胆英雄的玩家是不愿意和其他人分享冒险乐趣的,于是,推动游戏剧情的重任就落到了NPC的身上。早期的《创世纪》、《魔法门》都拥有数量庞大的人物和任务,以及复杂的剧情。而策略与动作游戏则由于集中于计算式或反应性娱乐,NPC基本是交代单薄故事线的过场道具,谈不上有什么作为和深度。

到80年代末90年代中,随着计算机机能加强,能够承载更多的复杂计算,NPC的发展开始改观。不论欧美还是亚洲,游戏中的NPC比重都开始增加,拥有的功能也越来越多,越来越复杂。图形系统的革命使NPC们的外型达到了一定的表现高度,因此,NPC被逐渐加强到游戏的气氛烘托和交易部分。《暗黑破坏神》出现了魅力无穷的大小鬼怪和酷毙了的红色DIABLO,而老牌《魔法门》系列,买卖刀枪剑戟的商人则开始遍地开花。

90年代中期,一个追求强刺激的年代,《雷神》和《沙丘》"命令与征服"了世界。有人甚至叫嚣RPG已经死了,使用NPC最多的RPG游戏大幅减产。在这种气氛下,NPC的新发展可想而知有多么艰难。除了会开关一扇扇大门的傻瓜敌兵外,这段时期我们在欧美游戏中是不会遇见多少给人印象深刻的NPC了。

不过有着优秀人文传统的亚洲倒是出现了一些NPC塑造颇有特色的RPG游戏,包括大家熟悉的《仙剑奇侠传》和日本的《侠客游》、光荣公司的系列战略游戏等等。

随着Windows 95系统带来超越真实的声光色影,90年代中后期的RPG和AVG出尽了风头。《飞跃疯人院》、《博得之门》、《魔法门6》等大作让NPC设计的重要性重新进入玩家的视野,强调互动、强调人工智能成为这一时期NPC发展的核心。NPC们除了以前的道具摆设功能之外,参与游戏的纵深程度也开始增加。《辐射2》、《异域镇魂曲》、《博得之门2》这三款游戏,奠定了"黑岛"工作室在NPC设计上的领袖地位。不同于以前"拖尾巴"式的NPC伙伴机制,这三款游戏将NPC的互动真正推进到参与游戏进程的准智能阶段。NPC已经能够拥有比较准确的独立行为准则和行动依据,换句话说,就是原来死板的NPC开始变活了。《博得之门2》由此获得2000年最佳RPG游戏。

而在其他种类游戏中,游戏种类的大融合浪潮给NPC在这些游戏类型中的发展开拓了空间。《模拟城市3》加入了大量市民反应;《星际争霸》则有了一套完美的具有史诗风格的单人任务;Karrigan居然在只会杀戮的战略迷中成为名人,不能不佩服暴雪在塑造人物上下的苦工。

到最近,《模拟人生》、《反恐精

英》、《奥妮》、《合金装备》等游戏都出现了高度发达的NPC智能，尤其在对抗性游戏领域，模拟NPC的智能和对玩家行动的反应都已经足以乱真。

为什么游戏设计者要花费精力塑造个性鲜明的NPC?为什么游戏迷们会要求NPC们越来越聪明?这涉及到一个玩游戏的根本问题 :

“NPC,在游戏里干什么来着?”

·疑问二:干什么?

分类

对于NPC的分类，一向在游戏中杀得昏天黑地，吓得死去活来的玩家们哪里有空去计较。然而只要仔细观察，还是有蛛丝马迹可寻的。

最基本的NPC分类是按照它们在游戏中所起的作用来区别，也就是通常所说的按功能划分为:

A——剧情NPC。按剧情又细分为:主角;配角;群众演员;

B——非剧情NPC。按职能细分为:商人;雇佣人;闲人等几类。

另外一种玩家普遍接受的直观分类就是:正面NPC;反面NPC;中性NPC。以现在红透天的《D2》为例，将两种分类综合，大家可以有一个比较准确的了解:

“毁灭之王”巴尔——反面NPC,绝对反派主角，俗称“Boss”,剧情的核心人物。游戏的高潮;

各种怪物——反面NPC,群众演员，推动剧情发展的点缀人物。游戏持续的构成元素;

先知CAIN——正面NPC,主要配角，剧情推动的重要参与人物。游戏的推动力量;

野蛮人高地上的野蛮人战士——正面NPC,群众演员，剧情发展中的点缀人物。游戏新鲜感的维持力量;

雇佣兵——非剧情NPC,中性人物，游戏主角的非控制伙伴，给钱就杀人。游戏新鲜感的维持力量;

铁匠——非剧情NPC,正面NPC,为主角提供进行游戏的各种道具。游戏新鲜感的维持力量;

小镇内的游动卫兵——非剧情NPC,中性人物，闲人，纯粹丰富场景。游戏感觉的调剂道具。

原来NPC也分三六九等啊!是的，为了求得游戏娱乐性的平衡，游戏的制造者在游戏的不同阶段安排了不同种类的NPC。比如Boss出现在结尾，提供高潮;妖怪贯穿游戏始终，维持力量;提供道具物品的商人们则不定时出现于游戏的各个阶段，诱惑玩家继续游戏。

这时，我们——玩家，不禁有点迷惑了:划分这么多NPC的种类，用它们来干什么呢?

功能

每次控制自己的主角在NPC最多的RPG游戏里晃荡，总要好奇地试遍所有可以对话的家伙，看看是不是有什么新发现——包括《剑侠情缘》里那只会说话的狗。结果发现，除了损坏空格键和Enter键之外，NPC的作用还不小，功能还挺多。

使用最多的算是情报功能了。人总有好奇心，而这种好奇心用到游戏中，就是到处打探游戏进行下去的方法，推动游戏进程。好的故事需要好的NPC,如果李逍遥从未好奇地向酒剑仙献酒，你能有遇到灵儿的奇遇和一拖三的艳福么?

其次就是道具功能。道具功能有两种，一种是作为交易人提供游戏道具;另一种是作为游戏道具被主角使用。每次巫师在巫婆那里买了加骷髅的魔杖，然后在一群，不，是一堆妖怪的前呼后拥下出发杀敌，是不是感到很威风!

最后一大功能是环境功能。烘托游戏气氛、增强真实感是这类NPC的本职工作，不时在不适当时刻出现的鬼影，据说吓跑了不少《鬼屋魔影》和《生化危机》的女玩家。

而这所有的NPC和它们复杂的功能，其实可以归纳为一种，正出于此，游戏才显得如此生机盎然。它，就是NPC,也是游戏最核心最具魅力的功能:

互动。

NPC们所做的一切，不过是和作为人类的你互动罢了。和你的手互动，和你的眼互动，和你的脑互动。这些数字人物虚拟影像只是想让人感到机器和人一样真实，即使这“真实”被打上了机械反射的烙印。然而，机器不是人——至少现在不是。所以，NPC的存在，只是冷漠，只是虚无，只是荒诞。于是，一个关于NPC生存的问题出现了:

“未来,NPC要怎么样呢?”

·疑问三:要怎样?

未来

随着技术的不断提高和游戏内涵的持续深化，NPC功能的外延将会继续扩展、内涵将会持续加深。《模拟人生》高度智能化的NPC揭示了AI(人工智能)在未来，对我们的生活和我们的情感将会入侵到何种危险的程度。而在《金庸群侠传online》中，虽然游戏公司相当一段时间内没有开放任何NPC人物和与之相关的任务，但这个游戏还是在无数网络游戏玩家的努力下，呈现出强健的自我造血功能和蓬勃的生命力。

于是，是让NPC随网络游戏的发展而自然消亡，还是走向高度融合、适当平衡、有力控制的折中道路?这个答案呈现出难产的痛苦。

只是面对人工智能所投向人类的公开的、如此巨大的威胁，为什么我们还要对NPC的完美进行不懈的研究?为什么我们还要对NPC的反应投入如此多的关注?

因为我们关注的，其实是自己。因为自己的贫乏，所以我们不能忍受NPC智力的贫乏;因为自己的冷漠，所以我们不能忍受NPC机械的冷漠;我们感到了我们作为人类的智慧、尊严和骄傲受到了嘲笑与挑战:

面对人类智慧的喷涌而出，还有比NPC们漠无表情的面孔更冰冷的伤害吗?

·尾声:笑话

……(继续)……

上帝面对着NPC,笑了:
这不是人，这是完美，
是你自私的灵魂的影子。
于是，人类造出一句格言:
人类一思考，上帝就发笑。

谨以此文，献给伟大的电影:《AI》(《人工智能》)——最完美的NPC。◆

追溯遥远记忆的旅行

文:01ram

…and Chaos' there…

·R.P.G. CITY

某人在铺着雪白床单的床上醒来,他并没有注意到一阵脚步声随之迈进了这个房间,他只是望着窗外,窗外是阴郁的天空与绵绵的细雨,一片粗糙的建筑群淹没在拙劣的灰色背景里。不远处竖立着一个标志牌,上面用醒目的红色油漆写着"终点站"的标识。两个面无表情的人站在标志牌下,其中一个不断对着面前的空气用干燥的嗓音重复一句话:

"欢迎来到R.P.G. CITY。"

他那没有神采的眼珠也是灰色的。

"我怎么了?"一阵恍惚之中某人喃喃问道。

"高烧的后遗症,"刚才那个进来的人说,"你失忆了。"

·火焰与结束无关

这里是一个小旅店,除了某人所住的地方,其他每一个房间都矗立着一个大理石雕成的人像。他们或坐或立,或趴在临窗的护栏上,一双无神的石头眼睛茫然地看着时间在身边慢慢流逝。

某人走向旅店的大门,带着康复的身体和失去的目的。照顾他的旅店老板送他到门口,老板脸上的落寞是一种某人所无法理解的东西。某人想起他说过的话:

"传说中的英雄已经遗忘了一切,你是我最后一位房客,再没有英雄来到这里恢复体力,再也不用我为他们整理床铺、收拾房间。是的,对我来说,一切都结束了。"

说这话时他递给某人一小瓶粉红色的药剂——神秘的药剂。

某人摸摸怀中的药剂,然后迈出了旅店大门。冰冷的大理石房客们目送着他离去,在他身后,旅店的小阁楼上开始燃起大火。

·聚集以及湮没的开始

城市里的街道很安静,偶尔有几个目光呆滞的人站在街上喃喃自语,无人询问,他们喃喃自语。鸡鸭猫狗们在他们脚边来回地走动着,某人在雨中漫步。

隐约的,前面传来了一阵嘈杂的声音。某人向着那个方向走去,他看见广场上挤满了人,全城的绝大部分闲人都集中到这里来了,他们迫切地相互说着话,嘈杂的声浪冲击着某人的耳膜。

"你好,当铺在前面17岔口再往前走2000米。"

"大事不好,听说北面伟哥王国的公主被妖怪抢走了,说是要勒索镇国之宝伟哥,国王现在正招募英雄。"

"呀呀,那门口挂着巨型手纸广告的就是厕所,入厕者须先到20公里外的西城区书记处缴纳入厕费若干。"

……

每个闲人都只能说出一两句话,心满意足地相互倾谈,虽然他们相互间说出的内容完全扯不上边,不过交谈本身就让他们感到很是快乐。不断重复的话语在空气中拥挤着,声音渐渐小了,某人发现闲人们的视线都落在了自己身上,注视着这个陌生人和他的沉默。某人在一片可怕的静默中匆匆离开了广场。

随便步入别人的世界,是不礼貌的。

·一个子儿就好

胖胖的商人站在他的店里,一脸愁容的他紧锁着双眉。在他身后,一直触及屋顶的货架堆满了琳琅的货品,上面覆满厚厚的蛛网。

"您好,先生,看看我的货物吧,"商人看见某人走进了他的商店,两眼放出了亮光。"保证质量,价格公道,童叟无欺。"

某人茫然地看着货架,他看到的只有白色的蛛网。

"自从传说中的英雄失去记忆以后,您还是第一位来到我这里的客人呢。"商人兴奋地搓着双手。"为了庆贺您的光临,我特别作出R.P.G. CITY里史无前例的决定:减价!所有货物一律九折!"

可是某人想不起来这一切与自己有关。

"客人您好不容易来一趟,怎么能就这么空手而归……狠狠心,八折!要不,七折……不五折!五折!大出

血啦!"

某人惊讶地发现自己已将手放进口袋,这是一个熟悉却无法理解的动作,但口袋里空空如也,某人把手抽出来,开始转过身去。

"客人……跳楼价!三折!两折!……一折啦!客人!"

某人已走到了商店的门口。

"一个子儿就好!求求你了客人,一个子儿!我只要做成一笔买卖,一个子儿就好!我已经很久没有做成一笔买卖了……老是做不成买卖,我活着有什么用啊!一个子儿!客人……"

某人走了,他的影子拉长在身后的地上。尽头,是商人脸上哽咽的表情。

·爱情,爱情

某人离开商店,他在街道拐角处遇见了她。某人感到自己的心被紧紧攥住了,而且某人的直觉告诉他,她的感觉也和自己一样。

两个人默默对视了一会儿,某人开口道:"……你……是谁?"

她笑了,她的笑容如同四月的阳光。某人无语,他觉得应该认识面前这个女人,却在他的贫乏记忆中搜寻不到,只听见她幽幽地说:

"我是一个不幸的女人。被恶霸掳走、被凌辱、被救出、被以身相许;被妖怪掳走、被凌辱、被救出、被以身相许;被魔王掳走、被凌辱、被救出、被以身相许。这种命中注定的爱情不断重复,像漩涡,我永远无法挣脱。"

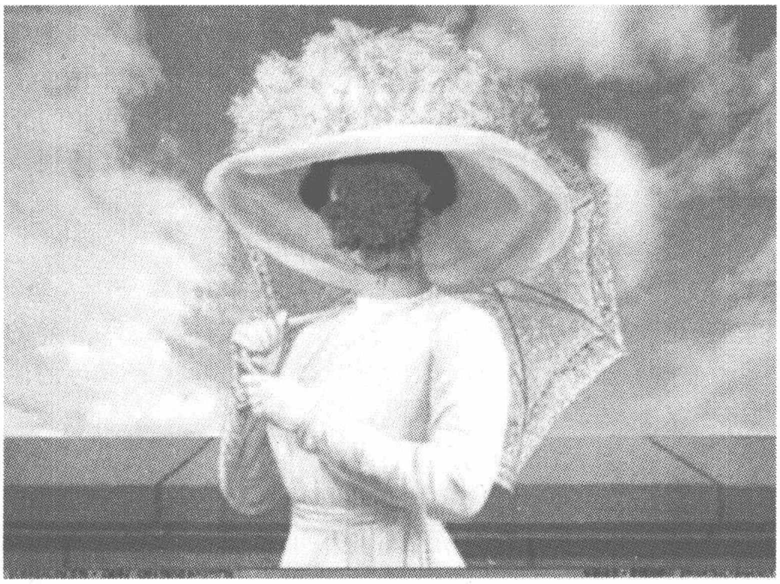
她用纤细的手指轻轻拢了拢耳后的秀发,"不过现在,被指定要救我的英雄忘记了自己的使命,因为英雄的退场,那些准备再一次抢走我的人也开始发呆。我终于可以有一个崭新的开始,可我不知道这是否会更加乏味。"

"喂,"她大胆地搂住了某人的脖子。

"如果是你,在轰轰烈烈但又单调乏味的爱情和无所不在的空虚的自由中,你的选择是……"

某人无法回答,他的耳窝里充满了她的芬芳与呼吸,最要命的是她又笑了,她的笑容在某人膨胀的灵魂上悄悄扎了一个洞。

第二天早上某人醒来,一只蝈蝈正在洒满阳光的窗外孤独地叫着,当当的打铁声从隔壁传来,敲击着某人空荡的心灵。当某人又一次和那个不停寻觅着爱情的女人在大街上遇见,他们的目光没有再次相碰。对于在爱情路上,两个丢失了各自过去的人,也许这就是最好的结局。



·老郭

某人第一眼看见老郭时,他正将打好的发红铁件浸入滚烫的水中,水汽升腾,润湿了被打铁声引来的某人的双眼。

老郭讲话之前总要咳嗽上几声,他的话题总是围绕着以前红火的生意、兵器、鲜血、以及死亡。"我本来是做兵器生意的,我大学读的是冷兵器和铸铁专业。"老郭咳嗽着说,"我打造兵器,然后把兵器卖给那些需要它们的英雄。"

"可是现在英雄们忘记了战斗,可恶的失忆症毁掉了一切。没有人来买我的兵器了,我只能将它们一件件的熔掉重打。"

某人看着老郭身后堆积如山的兵器,它们浸泡在梅雨天的潮湿里,渐渐生锈腐蚀。老郭的咳嗽混杂着打铁声钻进他的耳朵,使某人联想起干燥的砂纸。老郭正熔化掉一把锈蚀的利剑,打算将它重铸成另一把,他从木箱中拿出一样金属物品递到了某人的眼前。

"偶尔我也打一些纪念品维持生活,比如像章什么的,你想要一件吗?客人,现在难得有人陪我说会儿话。"

像章上的头像已模糊不可分辨,这是英雄的头像。某人将冰冷的像章捏在手中,然后起身离开。

直到打铁声与咳嗽声渐渐远去。

·昔日的荣光

当某人发现自己身处喧嚣之中时,他已来到了著名的雇佣军一条街。

眼前,上百的雇佣军们骂骂咧咧拉拉扯扯。英雄失忆了,不再战斗,没有人来雇用这些职业军人,无所事事的他们想离开这座被诅咒的城市。但是平日的收入大部分用来维持军费和抚恤死者,没有人身上有充足的路费,因此,他们只能变卖自己身上的装备。

可是除了身上同样没几个子儿的同伴们,没有人愿意收罗这些金属破烂。贫困者的反复交易相当于以物易物,其间伴随着争吵、流血、尔虞我诈以及死亡,这些以战斗为生命的人已忘记了自己的天职。

某人耳边的喧闹声越来越大，某人看着这些吵吵闹闹的大汉，他们健硕的身体依然如故，然而一个雇佣军人的荣耀已从他们身上完全消失。因为，他们混浊的眼中不再有那种不可替代的骄傲。

·时间与影子

某人继续走在这座不可捉摸的城市中，他想不起自己从哪里来，也忘记了自己要到哪里去。

街上，越来越多的人在行走中停下来，站在原地一动不动。某人常常不得不从他们身旁挤过去，他们的身上长满了青苔。某人无法确定他们是不是被自己的失忆症传染了，他们就那样一动不动地日晒雨淋，他们的身体渐渐腐烂，发出巨大的异味。但是某人感觉不到这异味，因为这座城市也在腐烂，这里的每一个人都在腐烂，某人自己也在腐烂。一颗烂掉的心能够感受到什么？

这座患了失忆症的城市终将在寻觅自己过去的影子中化为尘埃。这没什么，真的，在下午的时间长廊中，这仅仅是窗外一片落叶带起的掠影。

正当某人将思考也逐渐遗忘掉时，某人掉进了一个没有盖儿的阴井。

·在迷宫中

某人掉进了下水道，然后发现这里别有洞天。阴暗潮湿的通道相互交错四通八达，魔族的小兵们趟着臭水嗥叫着，跑来跑去，一面露出它们尖利的牙齿。它们告诉某人，这里叫下城，由三个相互穿套的庞大迷宫组成。现在英雄忘却了正义的自己以及正义本身，小兵们终于不用打仗了，它们想要离开不见天日的这里，却永远也走不出这三重迷宫。

可怜，它们迷路了，生长于迷宫的它们从未去过外面的世界，它们找不到出口的方向。

某人沉着地向一个方向走去，小兵们的脚步和尖叫声渐渐微弱，不觉间某人已经来到了迷宫的深处，魔族小兵不敢涉足的黑暗世界之禁地。最后他来到一个幽暗的大殿，愤怒的吼声响起，一个巨大的身影挥舞着狼牙棒从大殿深处猛扑过来，脖子上挂着骷髅的念珠。某人不知所措。

巨大的身影停在某人面前，瞪视半响，又拖拉着步子走了回去。

“为什么不杀我？”

“因为你不是英雄。”

这时大殿里亮起了火把的光芒，某人看见一个穿着紫红色盔甲的年老魔族，某人依旧不知所措，他追上去问：“你是谁？”

“魔王。”

“你在这里做什么？”

“等待英雄。”

魔王走回自己的王座上，以手支额，沉思半响，半晌之后他看见呆呆望着自己的某人。魔王忽然又焦躁了起来，他冲到某人面前吼叫着：“不相信吗？瞧！我就是这样杀死英雄的！”

魔王的狼牙棒发出妖异的红光，以千钧之势击向某人头顶，又在离某人天灵盖一厘米处停下，魔王很满意某人眼中渗出的惊恐。

“再也没有英雄和战斗了，再也没有杀戮和被杀戮了。”魔王呼出一口浑浊的长气，扔下狼牙棒，走向大殿的一角，“再也没有死亡了。”

“可是有时候我会怀念……瞧，我就是这样被英雄杀死的。”魔王在大殿的一角躺下，摆出挣扎着垂死的造型。

与此同时，王座旁出现了一道发出神秘光芒的拱门，某人不知道这是什么，某人试探着踏进了光门——

·感觉

某人脚下的光门消失了，某人已被传送回城里。

呆滞和清醒的人还在散发出异味，这种气体逐渐占据了这个城市的每一个角落，将光明与黑暗永远驱逐出去，某人感到一些他不想失去的东西正远离自己的身躯。

某人想，是时候离开了。

·THE END

某人走回到最初所见的标志牌下，标志牌上的红漆被时间剥落了大半，后面的旅店现在已变成一堆灰烬，两个面无表情的人仍站在标志牌下。那个不停说着“欢迎来到 R.P.G. CITY”的人嗓子已经哑了，但还在不断对着口形。某人忽然想起那瓶神秘的粉红色药剂，他把药剂瓶拿出来放在手上，看了很久，然后猛一用力远远地把它扔开。

这时另一个一直沉默的人忽然开口了：“你和你丢失的记忆不属于这里，走吧，不要再打扰我们。”

车来了，司机大声喊着：“最后一班，最后一班！”某人最后一次回头望向身后的天空，城里的雨似乎愈下愈大了。

某人抬脚走上了车。◆

我们都是NPC 文:衰人

我们都是NPC

21岁那年,我在一家百货商场做服务生。我的任务是满面微笑地站在门口,对每一个进来的人恭敬地弯下腰,对他们说:“欢迎光临。”

而当他们离开商场,我便同样恭敬地弯下腰,对他们说:“谢谢光临。”

这两句话,我每天都要说上千次,当我精疲力竭地回到家中,往往累得倒头便睡。有一次,我在工作时留意到自己这三天里面除了“欢迎光临”、“谢谢光临”,再不曾说出别的话,我感到郁闷之极,情不自禁地低声骂了一句:“去他妈的”。这句话我是为自己而说,不幸的是一个被皮裘紧裹的中年女人正站在我的面前,吃惊和愤怒地望着我。

我很快被开除了,这在预料之中。我进入了短暂的失业状态,在大街上无所事事地晃荡。我什么也不做,只是行走,有时候我会遇到几个熟悉的人,我冲他们打招呼:“哎,好。”

熟人们都很忙,含含混混地回应了一声就擦肩而过,屡屡如此。我还是冲每个认识的人打招呼:“哎,好。”

直到有一天,我发觉自己除了这句话就再没有别的什么可说。这更糟糕,我想,以前我至少还有两句话可说的。

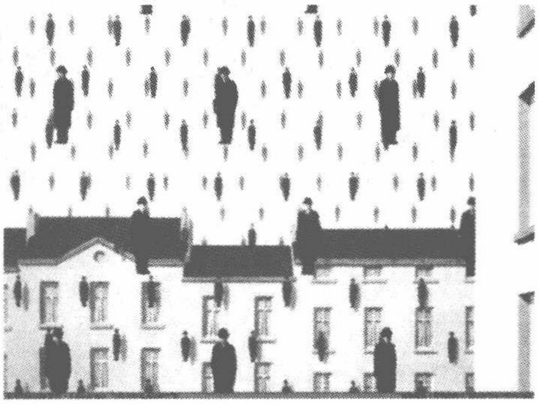
这时父母帮我找到了一份电影院售票的工作,我坐在一个小窗口后面,从窗口接过钱,随即把票递出。我每天要在窗口后面坐满10个小时,回到家中倒头便睡。这份工作只需要利索地点钱,利索地找钱,从早到晚用不着说一个字,哪怕我与买票的人信口聊上几句,他们也只是漠然地接过票走开。

我和一个自动售票机有什么两样?

别的自动售票机安慰我,生活就是这样。他们摆出一副过来人的架式,又重复了好几遍:“生活就是这样。”

靠,我开始渴望爱情。

可是我又有什么资格得到爱情呢?我是一个售票员,22岁,男性,本地户口,既不英俊,又没有钱,谈吐不够幽默,举止也不甚潇洒。我尝试着和几个女孩儿接触过,她们对我以朋友相待,其中两三个普通女孩儿似乎对我有过一定程度的好感,但每次就当我打算鼓起勇气向她们告白之前,总会有高大英俊富有的白领男士,谈笑风生地出现在她们面前,夺走本属于我的青睐。



无奈,我明白,我不是主角。

我的存在只是为了衬托别人的光彩,为诸多的主角做我分内之事。商品是属于主角的,他们慨然走进百货商场挑挑拣拣,而我站在商场门口,说出永恒不变的台词。电影票也是属于主角的,他们慨然走进电影院享受精彩故事,而我坐在小窗口后面,利索地点清钞票。爱情是属于主角的,只有高大英俊富有的白领男士才有权利得到爱情,而我,22岁的贫穷售票员只有资格衬托在那些漂亮和不漂亮的女孩儿旁边,与她们说话解闷,消解她们在主角出现前的些许寂寞。

妈的,我想改变这一切,未知的崭新的生活在蛊惑着我。

我辞掉了售票员的工作,去社会上闯荡。可是我一时间不知道自己到底能做些什么,于是,我变成了街头混混中的一员。我们——我和其他的那些混混成天打架,又经常因为打架被警察抓。我成了拘留所里的常客,我不怎么在乎这个,我甚至跟了一个老大——我称呼他为老大,他是这个社区混混们的头领。

老大很照顾我,因为我为他打架。我们埋伏在街区的阴暗处,偷袭其他社区的混混,打的不亦乐乎,我们为打架而打架。听说老大因为这个而赚了不少钱,我不明白这是怎么回事情,老大有时候会给我一些钱,我就顺手拿着。我常常打了人,这令我很开心,更常见的事情是我被人打了,这不要紧,除了打架我无事可做。但是顶顶烦人的是警察,他们会把我抓进局子里去,我关在狭小的屋子里,感到很郁闷。

后来,连老大也被警察抓了。和我们不一样,他进去了就再没有出来过,听说是被判了,我们这些混混再次回到了混沌的局面下。一些混混去其他社区跟了别的老大,我有

些不知所措，这时一个朋友找到我，语重心长地对我说："你不能再这么混下去了，你已经23岁了，该做一些有意义的正事。"

我觉得他说的很有道理，我觉得他说的正事可能是我一直在寻找的东西。朋友介绍我去跟一个不大不小老板做马仔，说是一切都要踏踏实实地从头做起。我的工作从此变成每天跟在老板身后，屁颠屁颠，帮他拎着沉重的皮包和各式各样的其他物事。老板总是很忙，我尾随他东奔西走，老板心情不错的时候会和我闲聊一小会儿，但很快就恢复了忙碌的神色，将我遗忘在他的身后。有时出于工作需要，我会跟着老板吃一顿好的，龙虾之类，但我总是孤零零地看老板和他的业务对象杯斛交错，只有吃剩的菜肴才会转到我的面前。

我没有所谓目的这样的东西，就算有，它也无关紧要。妈的，我本来是想改变这一切的。

可是其他人劝我："只要能领到薪水就成——你还指望什么?最重要的是养活你的肚子，那比什么牢骚或者理想都要命的多。要不你就回去做你的售票员，整天连句话也没得说——可好?"

我想想，他们说的也对；我又想想，我还是不甘心。后来发生了一件事情，一天老板在街上被人打劫，我说老板快跑，我掩护你，但话说到一半，他真的就把我一把推向强盗的刀尖，自己拔腿就跑。

我在医院里躺了半个多月，这段时间里想通了很多问题。老板给我付了医药费，但我出院以后死活要辞职，老板也没怎么留我。辞职的时候老板给了我一些钱，我拿这笔钱到电脑城租了一个柜台，开始贩卖盗版光碟，这种自由自在的职业也许可以算作是为自己而活着。我的生意比较顺利，也赚了一点钱，但是最恼火之处在于时常有工商局的人冲进电脑城抓盗版，三天两头就闹这么一次。

开始我被抓过三次，我只好把自己训练得和狐狸一样敏锐，这之后我又被抓过两次。

虽然每次被抓住都要没收我的全部光碟，但是就算这样，收支总还是能够持平。奇怪的是我居然在反复的抓与被抓之间感到一些莫名其妙的乐趣，我对生意的兴趣渐渐变淡，我每天都警觉地观察着周围，工商局的人一出现便迅捷无比地将光碟收拾起来，然后冲他们呲着牙洋洋地笑。

当然，有时候我还是会被抓，沮丧地冲地上吐两口唾沫。但是更多的时候我安全撤退，我被训练得比狐狸敏锐三点五倍。对我来说，抓与反抓已经成为了一个充满乐趣的游戏，我找到了所谓目的这样的东西。我存在的目的就是站在柜台后面贩卖盗版光碟，平静地等待他们来抓我，然后我战胜和讥笑他们，或者他们战胜和没收我的光碟。

如此反复，无数次反复。

我现在24岁。

我现在收了工，今天卖出了32张盗版光碟。今天工商局的人没有来，没有关系，我知道他们迟早会来的，我满怀信心地期待着呲着牙冲他们笑那快乐一刻，如果不幸被抓了，我就自认倒霉。多么好玩的游戏呀，yaya。

我坐在阳台的木凳上，仰头看着天空中若隐若现的星星。开始我只发现三颗，脖子仰酸了的时候，我找到了另外11颗。我的头渐渐有些昏昏沉沉的，我起身走进房间，打算睡觉。在丧失意识前的一刹那，我对自己说：

生活多像一个RPG啊…

后半句话被黑色的睡眠吞噬了，黑色的睡眠并且张开大口，将我从头到脚的咽了下去。◆

策划原案

·专题名称：哲学NPC

·专题主题：从NPC这个素材切入，对定势思维作出不屈不挠的反抗

·专题结构：

1、将NPC按照其研究价值分解为：1、同伴型NPC，2、敌BOSS型NPC，3、敌杂兵型NPC，4、商人型NPC，5、闲人型NPC，其中闲人型NPC又继续分解为：a、交待剧情型闲人，b、无关闲人(包括鸡鸭猫狗等)。以上五类NPC将分别交给五位A级作者分析解剖，一切从专题名"NPC的哲学"出发，以黑色幽默的风格对这"一类"NPC描述其"生存哲学"。这五篇文章强调的是"黑色幽默"、"对定势思维的叛逆与反讽"、"深入而精辟的思考"这三个关键词；

2、"NPC全面研究"。偏重于资料与分析性质，对NPC的定义、NPC的分类、NPC的发展、NPC的作用从专业角度进行分析阐述；

3、通过一篇小小说塑造出NPC的幻想国度，塑造出一个只存在大量典型NPC而没有主角的架空NPC世界，他们具备着绝对的主观能动性却又保持了NPC的生活模式，他们并不依附于任何主角或者任何游戏而存在；

4、"我们都是NPC"。如果把生活看作一个游戏，那么我们到底是游戏中的主角还是NPC?这篇稿件将试图令沉溺于游戏中的玩家更加清醒地审视自己的生活。

以上每篇文章各自大约3000字左右，安排5~6个整版操作。(需要说明的是，以上只是简单的策划原案，对每一篇稿件还有不少的细节性要求，我通常懒得写进策划案，只在约稿时与作者具体交流——其他专题也是如此)

制作者手札：纯银打造

□ 纯银

游戏文化大约是一个时髦的概念，没有人愿意反对，否则就是不合时宜了，并且会遭人讥笑。那么在报纸上提倡和加强游戏文化的比重，反对的声音同样很小，大家都正襟危坐地期待好戏上场——但是我提问先：什么是游戏文化？

或者这个问题应该这样问：什么才是你心目中的游戏文化？

我把游戏文化比喻成一整个西瓜，游戏文化的开拓者便手持西瓜刀纵横剖开，不同的手法剖出了千奇百怪的形状，用心咀嚼总还是一个味道。

之前，大约从1995年到现在，剖西瓜的手法大多是两种。或者把游戏文化定位于游戏背景文化，比如日本战国文化、中国三国历史、希腊、北欧神话等等，这些资料性质的历史随笔于是层出不穷。另一种主流手法则是将游戏文化提炼为一些沉重、尖锐的话题，比如游戏与艺术？游戏产业的未来？网络游戏的发展与坎坷等等，甚至还由此引发了几场激烈的争论。

这同时，由于中国的国情，另一些带有文化气息的文章也时常得见。比如电子游戏是海洛因吗？关于盗版和正版的控辩，对女性玩家的采访归类等等。这些文章也可以列入游戏文化的范畴，但在媒体上所占比例太小，题材也过于单一，这里我暂且忽略不计。那么传统的剖西瓜手法大约就是一刀两半，左半边从游戏背景的角度出发去挖掘历史，右半边从游戏大势的高度出发去深谋远虑。

但是我却认为，这样的手法过于单调粗略了。游戏文化是一个极其广泛的概念，可以从更多的角度、更丰富的层面上去分析。并且我认为它绝对是一种大众文化，而非少数人才感兴趣的阳春白雪。从这个意义上来说，文化可以只是一种氛围，甚至是一种气息，如果在它身上单单背负了教育、求知、研讨、指引等沉甸甸的"使命"，这无助于游戏文化的推广与光大。难道非得滔滔大论那才叫文化？难道非得指点迷途那才叫文化？难道非得教书育人那才叫文化？

那些的确可以称之为文化，但绝对不能概括文化的全貌。在游戏圈平均年龄段偏小的前提下，把游戏文化上升到相当的高度，再拿起了文以载道的架子居高临下地俯视，我不认为这是推广游戏文化之道。相反，从游戏中的点点滴滴入手，发掘我们朝夕相处却不以为意的每一寸游戏人生，对其中的闪光点精心去揣摩、去沉思，并用轻快明了的方式来分析阐述，这就是我的文化推广之道。

如果说传统手法是将西瓜一刀两半，那么，我的手法就是在西瓜上雕花。这活计没有前人可以借鉴，我只能摸索着艰难前行。也许我现在还雕的不够精致，我正在一次又一次的教训之后不断修正自己的方向，然而我遇到的最大的敌人不是别的，正是对传统手法的定势思维模式。无论是媒体还是看官，早已习惯了传统的手法及其效果，并对应着形成了两种定势的阅读取向。一种类似于形而下，简单潦草地一眼扫到尾，似乎没看出什么名堂来，就觉得晦涩或者无聊；另一种类似于形而上，在文章中细细搜索振聋发聩的真知灼见，一旦无所获取，就觉得肤浅并且索然无味。

文化，其实也可以是一种友好亲切的东西，是一种用心品味的东西。

虽然我深感前路艰辛，行者疲惫。但至少我作出了对传统的挑战，尽我所能的创新。这创新的前景还需要时间来验证，但至少我勇于去这样尝试，去用力敲击着禁锢的铁桶，试图打开另一个窗户。我确信着，传统的手法与思路都过于僵化，要普及和推广游戏文化就必须从更细致的层面上切入，必须抱着雕琢的心态去操作。

如果我倒下，可以成为后来者的教训；而如果我冲出了另一条路来，也许有一天可以与诸君笑看游戏文化的深入人心。

以上是我在2001年7月写的一份绝密档案，可以说明我操作一系列游戏文化专题的动因。写这份绝密档案的时候，正是我的专题受抨击最猛的时候，我在许多读者眼里以垃圾缔造者的形象出现，同时业内的一些人士也认为我在利用作者和控制作者，因此当时的心情可谓悲愤。在档案中我阐述了自己对游戏文化的理解，那么我也会按照自己的理解，依靠专题巨大的冲击力来推广我所谓的"广义游戏文化"。我希望能带动玩家注重游戏生活中的每一分"感受"→"品味"→"思考"，哪怕思考的结果是对这个专题的反对。我要挑战的最大的敌人，正是对"传统游戏文化"僵化的接受心态。

我成功了吗？恐怕还早。而我的精力、激情与创造力都是有限的，2002年我再也无法保证一个月推出两个以上专题的速度，最多只能确保每个月制作一个专题，在风格上并且有很大蜕变。不过我已经打开了门，挂起了招牌，会有别的编辑将游戏天地的文化专题推行下去，以着他们的方式与风格。

专题永远是游戏天地的独好风景之一。

2001年5月，我进入游戏天地负责游戏文化专题。我以前在一本网络杂志做网络文化，这方面比较拿手，但网络文化的操作手法与游戏文化完全不同，杂志与报纸对专题的处理方式也完全不同，最重要的是我当时能联系到的作者不超过五个，只能硬着头皮顶住。我对专题的理解是“**联系最合适的强力作者，从大量的侧面去切割同一个题材，以造成最大效果的冲击力。**”这手法来自于《新周刊》，但我根据游戏媒体与报纸的特性作出了相当大的调整，并且融入了强烈的个人风格。

和以往的专题编辑不大一样，我在专题中扮演的基本上是类似于导演的角色，对整个专题实现绝对的“**把握力**”与“**控制力**”，以确保专题的整体质量与内在脉络。

我负责的第一个专题是商业专题“永远的金庸幻想”，很遗憾，我不得不制作它，为网金上市造势。这份专题策划案的结构比较开放，对于传统商业专题连篇累牍的堆砌资料与美誉有所创新，但因为制作时间过于仓促（三天），文字量过大（六个整版），同时作者资源异常贫瘠（我当时能联系到的所有作者都并肩子上了），最终效果并不好，并且核心稿完全失败了。我对整个专题的个人评价是C，更重要的是专题的“六个整版”直接导致了怒骂如潮。我收集到的支持与反对的声音大约是1:8，我认为不少读者骂得太过火了，同时也承认这个专题并不成功。

第一个专题未能很打响，很遗憾——我负责的第二个专题依然是商业专题，为月影传说上市造势。制作商业专题并非我的本意，但我不得不做，时间只给了我短短的五天。由于剑侠情缘系列的声名并非显赫，卖点也不多，在“月色如水”专题的策划案上我拒绝了金山公司提出的“民族牌”的建议，采取另类的逆反操作手法切入。如果这份策划能完全实现，相信专题质量会不错，可惜那时我对作者的把握还不够好，五天时间又太过紧迫，结果两个作者完全失败，我无力替换，这直接导致了专题效果的不理想，幸好有罪天使的出色发挥为专题挽回了面子。这一次，我对整个专题的个人评价是B-，然而部分对枪稿过度敏感的读者只要一看到宣传国产游戏的文章就破口大骂，置文章本身的质量与公允于不顾（这也是我制作芭蕉扇专题的起因），于是我再次遭遇重炮轰击，我收集到的支持与反对的声音是1:2。

换句话说，前两个专题都没有成功，同时我也被骂得抓狂。我把这个归咎于制作时间太短、作者资源贫乏、以及商业专题天生就讨人嫌。于是我在报上发布消息邀请强力作者加盟，求才若渴；我将制作专题的周期拉长到至少两周以上，并且强硬地坚持这一点；我拒绝任何商业专题与游戏厂商的压力，打算精心制作我的第一个游戏文化专题“星光迷离”。

现在回头来看，“星光迷离”是我的第一个、也是惟一一个完全失败的专题，我必须承认我当时在专题制作上还很不成熟。

“星光迷离”专题有着很好的立意，分别从“欧美、日本、台湾地区、中国内地”这四大地域的游戏人设风格去透视这四大地域的游戏风格，以及青少年文化风格——可惜我当时的经验与作者资源都完全无法实现这个立意。我承认这个专题的失败，我的个人评价是C-，它基本上不知所云，当然我也被骂爆了。我收集到的支持与反对的声音大约是1:6，我甚至写了检讨。

我为这个专题写了2000多字的检讨，只给自己一个人看的，检讨了自己失败的各个方面及其细节。之后我几乎再没有犯过那些错误，这次挫折令我很快成熟起来。下一个游戏文化专题是“天旋地转”，我的个人评价是B+，这也是第一个被我自己认可的专题，我收集到的支持与反对的声音大约是1:2。◆

纯银打造系列专题一览表

2001年5月
永远的金庸幻想
（网金宣传专题）

2001年6月
月色如水
（月影传说宣传专题）
星光迷离
（游戏人设评析专题）

2001年7月
天旋地转
（游戏眩晕评析专题）
游戏中的女性·在鞋面上盛装跳舞
（女性游戏角色抨击专题）

2001年8月
游戏撰稿人手册.TXT
（游戏撰稿人评析专题）
是耶非耶话外挂
（网络游戏外挂评析专题）
2001·芭蕉扇风波
（游戏撰稿枪手透视专题）
永远的文字泥巴
（文字泥巴怀旧专题）

2001年9月
哲学NPC
（游戏NPC颠覆专题）

2001年10月
钱眼里看网络游戏
（网络游戏收费评析专题）
枪手无厘头
（游戏撰稿枪手调侃专题）

2001年11月
乱我心者
（游民心态透视专题）

2001年12月
暴力·游戏·人
（游戏暴力评析专题）

天旋地转

制作者手札

我本人是一个“必晕系”玩家，因此将“游戏眩晕”这个在玩家中具有一定普适性的现象作为另类题材加以操作。在专题中我首先将眩晕分作四类：1、FPS导致眩晕，2、画面过度颠簸导致眩晕，3、画面过度闪烁导致眩晕，4、画面血腥恐怖导致眩晕。其中第1、2类是导致游戏眩晕的主要原因，3、4类则略显牵强。

专题的前四篇文章分别对这四类眩晕作出了精确而全面的分析诠释，并包含了部分医学上的理论数据。那么，既然这些游戏会导致玩家眩晕并且排斥，为什么厂商还会放弃这部分玩家继续制造致晕游戏？第五篇文章从一个“不晕系”玩家的角度出发，分析了游戏中“致晕特性”的商业价值；第六篇文章则以某“不晕系”玩家与某“必晕系”玩家对话的形式出现，对前文中未及阐述的一些观点加以讨论。我希望这个亦谐亦庄的专题能够以华丽的喜剧风格来收尾，因此在最后一篇文章中，我分出了“晕性感美女、晕精品大作、晕垃圾游戏、晕持续作战”这四种另类游戏眩晕，刚好与专题前四篇文章的眩晕方式大致对应。废狗一条极其出色地完成了这篇恶搞文章，将他的搞笑特长发挥得淋漓尽致。

就整个专题而言，我的立意是评析“游戏眩晕”这个很多人都有所经历，但往往无视的素材，“从细微处入手”是我的一贯思路。由于这个素材本身具备一定的喜剧要素，并且我担心医学原理的引用会过于枯燥，因此采用了娱乐风格，也希望这样能吸引到那些“不晕系”玩家的关注。我的“专题作者圈”计划此时已初见成效，新加盟的废狗一条、迦楼罗与evil在专题中有上好表现，其他文章的质量也大致令我满意。我对整个专题的个人评价是B+，遗憾之处在于：1、方方正正的版式设计极其失败；2、没有适当的引语来带领读者了解专题脉络；3、专题策划案本身还不够成熟；4、第五篇文章过于散乱，没有实现预期的效果：“亲切”与“活泼”。

关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大约是1:2，我得到了一些初步的认可和传统的批评。批评主要来自于两个方面：1、读者对选题毫无兴趣；2、读者不适应我的专题操作手法，把整个专题看作零散的大杂烩。

在这个专题中反应出来的问题之后都得到了良好的解决。◆

目次

1、《受虐者的告白》□ evil
2、《光之迷乱》□ 精神抖擞
3、《颠死人之游戏眩晕症》□ 津特
4、《兔子基因决定的眩晕》□ 罪天使
5、《眩晕！弱者与花岗岩脑袋的碰撞》□ 一代怨男
6、《眩晕的魅力》□ 迦楼罗
7、《四大皆空》□ 废狗一条

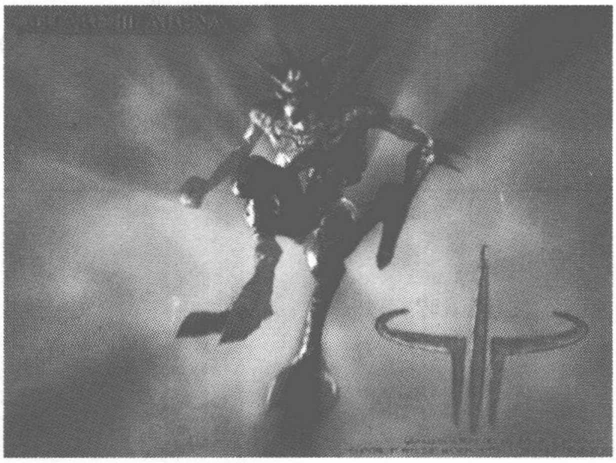
眩晕：主视角射击游戏　　　　文：evil

受虐者的告白

幼时的我全然不知晕眩的痛苦为何味，在原地转上数十圈后，得到的不过是浑然忘我而升仙的感觉，那种境界更像是一个吸食大麻过量的瘾君子。每每在火车上看到晕车而吐得一塌糊涂的人，内心总不免有一股沾沾自喜的得意之情，而这个不晕的神话也一直跟随我长大成人。在记忆中除了过量的酒精之外，并没有其他任何事物可以让我体会到天旋地转的折磨。但是任何人也不会想到，就在几年前，一款小游戏竟会成为我恶梦的开始。

我不知道现今有多少玩家还能记得 Wolfenstein 3D(刺杀希特勒)这个名字?正是这个几兆大小，基于 DOS 平台的“小”游戏使得主视角射击游戏奠定了它在玩家心目中的地位。想当年，我抱着绝对虔诚的态度端枪进入游戏，然而在拐过第三个弯道时，屏幕上一度清晰的画面开始逐渐变得模糊，而眼睛也开始酸涩、目光开始涣散。视觉症状出现不久之后，大股的血液便涌入了我的大脑，强烈的作呕感使我辨不清道路与方位，胸部像是被沉重的铅块紧紧压迫着般恶心。这一切都不折不扣地表明——晕眩，它已经控制了我的神经。而当我硬着头皮、咬紧牙关终于把第一个 MISSION Complete 时，我的眼睛已全然不能分辨出向我扑来的德军狼犬与角落里的子弹夹到底有什么分别。

不要认为这只是我个人的特有表现，这种被称之为“主视角射击游戏(FPS)眩晕症”的顽症在世界各地已拥有了相当规模的玩家患者群，并以极快的速度与日俱增。在 John Carmack(约翰．卡马克)与 John Romero(约翰．罗梅罗)这两位天才设计师的带领下，id software 开始改写整个游戏界的历史。如果说 1994 年 DOOM 的巨大成功只是起步，那么 1996 年 Quake 的问世则借助 internet 带给了玩家们前所未有的真实体验。一个虚拟的 ID 可能会受到全世界玩家的敬仰?这种可怕的社会渗透性令其它大多数游戏无法比拟。但是尽管如此，如果我们来进行一项“最受欢迎游戏”的民意调查，我敢打赌，最后的优胜者将是星际争霸而不是 Quake。不从游戏本身去比较孰优孰劣，单从玩家群体的角度来看，“FPS 晕眩症”的存在无疑有着巨大的影响。深受晕眩之苦的万千玩家将坚定不移地站在星际争霸一边，而 Quake 的致晕特性天生就把他们拒绝在自己的杀戮之外。



本文以最经典的主视角射击游戏 Quake 作为范例——我不敢肯定 id 公司游戏测试人员的视神经是否都像钢铁一般坚强，但面对 Quake 中那以超高速不断旋转变幻的视角画面，再加上光怪陆离的战斗场景，绝大多数的初玩者产生晕眩的感觉也就不足为奇。惟一不同的是，对“FPS 晕眩症”天生免疫的人可能会在极短时间内适应，而类似我这样病情严重的患者就只能在苦海中沉沦。将这一梦魇推至顶峰的是 interplay 公司的 Descent(天旋地转)，单从这款游戏的命名来看，就已经对广大晕眩症的患者发出了嘲笑和挑战。如果说在 Quake 中还能找到一点点脚踏实地的感觉，Descent 则让我们在 xyz 这三条坐标轴上同时迷失了自我。对于一个重度的患者来说，玩这款被称之为“晕眩之王”的游戏无异于视神经的自杀。

“FPS 眩晕症”，相信每一位此类病症的患者都和我一样在孜孜不倦地找寻着发病根源，并试图将其根治，以从更多的游戏中榨取乐趣。最初我认为这一切的罪魁祸首都是拜我那低端显卡和劣质显示器所赐，因此当我兴致勃勃地坐在别人的 19 寸彩显前，满怀希望地试图改变自己的命运——但即使是在 GeForce 3 所构成的 Quake 世界中，我的表现也决不会比一只没头的苍蝇高明出多少。

就像电影中的海洋无法给人以

波澜壮阔的感觉一样，无论游戏设计人员怎样努力，想在FPS中营造一个完全仿真写实的环境几乎是不可能的，而这并不能归罪于设计师的无能。即使我们将一台34英寸的多媒体电视来作为游戏的显示屏，它所能展现的也依旧是一个二维的平面，这和普通人眼中的三维世界显然是截然不同。光只有在通过漫反射后，进入视神经中枢的物体才会让我们有真实存在的感觉，这恰恰是平面显示器所无法实现。正出于这个道理，电脑前我们的视神经总是以一种暧昧的态度来工作，用Word打打字或许尚可，对于像Quake这样的高负荷作业则显得力不从心。

不错，Quake是一个高对抗性的游戏，而玩家为此所付出的代价是必须时刻忍受那瞬息万变、飘忽不定的画面。当我们的视网膜尚未将当前的环境画面完全接纳，下一幅场景又以迅雷不及掩耳之势迎面扑来，由此带来的痛苦绝非用语言可以作出形容。这种条件下，即使视神经中枢不会崩溃，我们那些脆弱的晶状体、睫状肌也会频频发出罢工的警报。

撇开由显示器产生的客观局限性因素不谈，单从玩家主体的立场出发来看，如果你现在还不能理解这种痛苦，那就让我再换一种更通俗的解释：按照爱因斯坦的相对论，假设我们不再把电脑前的玩家作为参照物，姑且把Quake中那不断转换的场景看作是静止的话，那么每一位端枪冲锋的玩家更像是以每分钟20圈的速度绕着显示器做可怕的圆周运动。一个经验老到的职业飞行员或许尚可勉强应付，对于那些从不曾上天入地的凡夫俗子来说，这显然是一件令人吃不消的折磨。

根据另一个更具科学性的解释，一个在Quake世界中过度投入的玩家，常常会把本体与游戏混为一谈。可怜的小脑会不时接收到诸如奔跑、跳跃一类的奇怪指令信号，而你的皮下神经层却坚定不移地相信，你此刻正在电脑前正襟危坐。于是你尽可以发挥你的想象力，去构思一幅亿万个神经元细胞是如何争斗得不可开交的精彩画面，而这场争斗的最终结果只能是以玩家的眼前爆出无数金星来收拾残局。

虽然“FPS晕眩症”是如此的顽固并且凶猛，更为令人惊奇的是，患者群体中仍有着相当数目对此类游戏始终乐此不疲。虽然每次在Quake中我都要忍受那种类似于酗酒后头痛欲裂的感觉，我仍然毫无怨言，并且不定期地充当其他人的活靶子派送自尊。很长的一段时间里，我都无法对自己的行为作出一个合理解释，直到一天当我看到游乐场中摩天轮上失声尖叫的人群时，我的心灵才重新得到了释然与解脱。就在我暗自庆幸为自己找到了堂而皇之的理由时，我的“FPS晕眩症”症状开始不声不吭地淡化。也许这就是达尔文进化论作用的结果，我的视神经末梢终将日复一日地走向钢铁般坚强。也许有一天，我能够惊喜地发现自己和那些同晕相怜的难兄难弟们挥手作别，而那一段在我看来近乎是疯狂的受虐日子也终于不复存在。◆

眩晕：画面过度耀眼闪烁　　文：犹如牛粪

光之迷乱

勇者低吼了一声，将巨剑插在大地之上，被斩裂的地缝中流出了熔岩般灼眼的光，将妖魔漫过。与此同时大地的裂缝在不断扩大延伸，无数光芒从其下迸射而出，当坚硬的地壳容纳不下那光的海洋时，整个地面崩坏了，鲜红的光从大地的伤口中抽搐着喷涌向天空，华丽无比地爆炸，便如同百十个礼花在眼前一米处绽放，这是光焰的狂暴与号啕之舞。

勇者用成熟的磁性嗓音叫出了这招的名字：“龙阵剑！”妖魔随之全灭，画面随之归于平寂。

屏幕前焦躁的我听到这个声音，终于放下了捂紧眼睛的手，愤愤然地骂：“娘希屁！”

游戏中，特别是RPG中，特别是日式RPG中，华丽的魔法是必不可少。最终幻想系列将魔法效果做到了极致，这也成为它的一大卖点。史克威尔公司的FF7引领了魔法极限化的风潮，厂商追求究级魔法的心情甚至比玩家还来的迫切。RPG中是否有华丽魔法已经成为了它成功的要素之一，魔法画面朴素的游戏往往令玩家嗤之以鼻。但是问题接踵而来——天才是否量产？“圆桌武士”(FF7的究级召唤魔法)是否随处可见？大多数厂商无法制作出FF系列那样天马行空夺目摄魂的魔法，又不甘自认低人一筹，只好用眩目的光焰效果来掩饰创意的苍白与美工的贫瘠。而部分玩家只要看到屏幕上闪来闪去好不热闹，就拍手称快，光芒的强度渐渐与魔法的威力和等级划上了等号。在这种风潮钻入牛角的末梢之后，就连中级魔法也足以刺痛玩家的眼睛——刺痛——刺，痛！

是的，刺痛，因为光芒过度耀眼而导致眼睛的疼痛。相伴着出现的

症状还有不自觉地流出眼泪，恶心，胸闷，四肢乏力，以及极度的晕眩感。人眼对光照强度的接受程度原本就有限，当五颜六色的光在屏幕上此起彼伏，而强度和持续时间又超过了人眼能接受的极限，一系列并发症状的出现就不足为奇。请试想镁光灯闪亮的那一刹那，请试想电焊枪里喷出的火花——哪怕在想象中，强光的划过也带来轻微的厌恶感，而游戏中的强光虽然亮度有所未及，却需要玩家充满了关注与期待地将目光聚焦其上。这种半逼迫半诱惑式的凝视对于视神经带来些许的伤害，一瞬间便足以令眼球感到不适，大脑昏昏沉沉。而这种伤害在持续的凝视下得到累加，最终导致眩晕、以及恶心乏力，游戏与魔法的魅力在这里将玩家诱惑入天旋地转的悲惨世界。

比起强光的照射，对视神经伤害更大的则是魔法的闪烁效果。各种颜色的光芒你方唱罢我登场，走马灯似的在屏幕上转个不休。人眼的结构无法适应瞬间明暗的交替，在黑暗中久处的人忽然沐浴阳光时便容易瞬间致盲。各色光的强度在不到 1/10 秒间变幻不休，这种表现手法很容易将气氛推向高潮并简捷明了地刺激起玩家的兴奋——然而拙劣的游戏制作人时常将这种手法视为自己的拿手法宝，动不动就祭将出来闪、闪、闪、闪。当刺激到达界限，感觉就很容易麻痹并带来身体的不适，玩家的眼睛因此而涨痛和酸涩，眩晕被大勺搅拌入脑中。当这种刺激积累到达极致的时候，甚至有可能诱发癫痫——去年在日本《口袋妖怪》动画曾经诱发若干小观众出现癫痫症状，便是拜电视中的魔法闪烁而致。

事实上，欧美游戏比起日本游戏来说不那么注重气势磅礴的魔法效果，因此欧美游戏在这方面也不容易导致眩晕。而中国台湾地区和大陆的 RPG 虽然深受日式 RPG 影响，在魔法方面却似乎没那么走火入魔(亦或连眩目也做不出来)，因此最容易将我们拖入眩晕地狱的，还是日本游戏的强光与闪烁。日本公司在这方面的恶例可谓多不胜数，哪怕明知道其副作用明显，也惟恐被玩家指责画面平平，从而违心地钻入牛角末梢。除上面引述的《格兰蒂亚》之外，电视游戏《永远的阿尔卡迪亚》、《星之海洋》、《超级机器人大战》系列、甚至《死亡之屋》等模拟射击游戏里枪击屏幕的闪光也同样令人头晕眼痛。一味跟风，惟恐不“眩”的游戏制作习气委实令人恼火而又无可奈何，史克威尔在魔法创作方面一枝独秀的创意与华丽令其他大多数公司妒忌和迷失。当“耀眼”成为一种流行，当如影随形的眩晕成为一种司空见惯，当玩家在电视前捂紧双眼焦躁地等待着魔法结束，当我在“眩目”带来的短暂的兴奋与刺激之后，不胜其扰地骂出“娘希屁”。◆

眩晕：画面过度颠簸晃动

文：津特

颠死人之游戏眩晕症

当主角跑起来腾云驾雾，频频碰墙如捣蒜的时候，我也在“让我征服你”的口号声中陷身沙场。然而隐约间有种感觉在头部缓缓地积聚，注意力被某种事物束缚，眼神也竟然有些难以集中。就这样坚持着与游戏的亲密接触，淡淡的晕眩在身体里沉淀，带走了面部的一些血液，又渐渐扩散到全身，最后默契地在胃里汇合，随着大饼屑子一起滴落到水池里，被泛着氯味的自来水冲进了城市地下水网…

不知你是否有过这种经历，但确实有人会因为游戏画面的颠簸晃动或刷新率不足而缓慢地出现眩晕感觉，在医学上，这种现象属于晕动病的一种症状。游戏在视觉上的运动刺激由中枢神经系统储存和记忆(类似游戏截图)，它们将源源不断接受的信息进行比对，一旦注视方位迅速多变，传入的信息超过了一定时间内视觉中枢的接受能力，即会产生矛盾与冲突。一般因游戏出现的眩晕症状多是轻微不适，倒也算不得真正的晕动病，但眩晕是症状也是主观感觉，也受着精神因素即心理作用的影响。上一次的眩晕经历，在大脑内存有清晰的感觉“烙印”，那么很可能只是打开游戏进入界面，就已激发大脑皮质对眩晕的恶性“记忆”，眩晕感

迅速经下丘脑和自主神经系统传导…传导…

吐呀吐呀就习惯了，下面先拿国产的范例开刀。《剑侠情缘 2》紧追时尚做成了 A.RPG，除了操作上的即时化，还为一部分玩家带来了新的感觉——晕。晕的原因是画面的颠簸，这跟功能设置不完善以及地图效果不足有关。速度设置的不合理使主角时不时满屏“狂”奔，游戏画面也就跟着上窜下跳地颠簸起来。

作为这类型标兵的暗黑破坏神系列——不管 1 代 2 代，缩略地图一直是最重要的功能之一，加上在地图显示上对重叠物体的透明化、轮廓化处理，玩家不用象没头苍蝇般试探路径。然而对应过来看，《剑 2》中路径不清又缺少缩略地图，在巷道等复杂的地形里时常会碰壁，这时的画面变化与人体预测的结果大相径庭，在人眼看来就是严重的颠簸。长时间处在这种状态下，一部分人就会感到眩晕。这个时间的长短因人而异，而共同之处是眩晕感的缓慢累积。

如果观察仔细，还会发现游戏中人物在跑动时背景有重影，这是视觉幻象还是技术上的处理无从考证（有一种说法是画面刷新率不足），但确实在一定程度上使画面模糊，加重了视觉系统的负担。

另一个典型范例是魔法门系列——3DO 公司的主视角 RPG。与多数主视角射击游戏相比，主视角 RPG 虽然在流畅度与操纵性方面都落后一截，但主视角特有的临场感仍然足够真实。游戏中，有时会花上半个小时在陌生的城镇里逐屋寻找某 NPC，而退出房间的动作又比较粗暴生硬。像这样跑遍 10 数间屋子，转上几十个圈，更重要的是地面高低落差造成画面上下抖动，想不晕头转向都难。主视角带来的临场感在这里进入了歧途，身临其境地转啊抖啊，强烈的副作用会渐渐夺去人健康的面色。

说到笑傲江湖——不是数年前那个，也不是黄导的杰作，而是去年由昱泉国际研发的真 3DRPG。把古色古香的整个场景都做成实时 3D，作为一个台湾公司确实令人敬佩，由此带来的 3D 化诟病——视角摇摆如墙头草似乎也就可以原谅。眼看前后左右各一扇精致的木门，穿过一扇，又是左右前后各一扇精致的木门，再过，还是前后左右…头晕如我，急忙回身，却忘了是打哪一扇中进来。可怜笔者离巢百里即不辨东西的良牙体质，生生被它毫无个性的迷宫甬道折磨至半死，这同时摇头晃脑的视角频繁切来换去、拉远拉近，画面也随着不断地切换（晃动）显示方位，委实令人天旋地转，一呕方休。

原来，除了风驰电掣的速度感，还有一些微妙的感觉能夺去我们的食物和清醒。游戏世界里，擅长以画面的颠簸晃动而致人眩晕的大致是这三类：

一、A.RPG。无法想象能在一个传统回合制 RPG 里碰上 Diablo 里那样多的敌人，并那样快地解决掉，这都归功于战斗和移动的实时化、快速化。因此，一切的眩晕也应该归功于它。但不是所有的 A.RPG 都容易让人眩晕，让画面的移动保持平缓而有规律，不要出现过大的颠簸并易于控制，可以有效地避免尴尬。类似的游戏还有《春秋英雄传》、《杀气冲天》、《幻想西游记》等。

二、主视角 RPG。主视角本来最接近人眼的真实视野，但透视关系表现不好时也最容易使人感到别扭。如果又在改变方向、移动位置的细节上处理不到位，效果就往往适得其反。其实只要适当地体现一点以人为本的精神，动作再温柔一些，一点点也许就已经足够。类似的游戏还有《巫术》系列等。

三、真 3D 游戏。真 3D 是技术进步的结果，可惜摄像机镜头的控制和导航系统大约还没进化完成，视觉角度和镜头间切换的手法是眩晕与否的关键。在技术水平有限的情况下，建议采取保守的做法，不要过于灵活随意。类似的游戏还有《新天使帝国》等。事实上在 RPG、SLG 中使用真 3D 技术还是较新的尝试，更著名的是《古墓丽影》这样的动作 AVG，要知道，晕这个游戏的人也不在少数。

以上三类游戏，其共性是画面的颠簸晃动，除去叫人难以追问的技术问题，可以追索并声讨的理由是引擎的不完善，细节设计的不到位，其结果便是在一点一滴中累积着淡淡的眩晕。要解决问题，除了不玩游戏以外就得等着游戏本身得到改善，这真难，是地球人都知道。因此试着将注意力更多地放到故事情节上，煽情感人的剧情和丰满鲜活的人物也许可以令你投入其间而将眩晕忘怀。◆

眩晕:画面过度血腥恐怖

文:罪天使

兔子基因决定的眩晕

病理症状

我属兔子,纯正兔子基因的隔代大遗传赋予了我修长的耳朵和鲜红的眼睛,我是一个素食的和平主义者,我喜欢泡泡龙和吃豆小精灵,我将注定眩晕于限制级的游戏之前,我的眼睛和大脑无法接受极度恐怖、极度暴力和极度血腥。

对于纯正的兔子基因者来说,当音箱中出现心理暗示作用的前奏音声,我们开始分泌大量肾上腺素,心跳加快,大脑神经元持续放电,唇舌发干,瞳孔收缩,脚趾内扣,握鼠标的手不自觉地加强收缩力度。伴随着强烈的效果音,当游戏画面饱含了极度血腥、暴力与恐怖的极限要素映现在视网膜上,当视神经将图象传递到大脑的一刹那,大脑尖叫一声"我不能接受啊!"于是神经元们在某个区域内响应此咒语,掀起一场大面积的放电风暴,眩晕感在此如同蘑菇云升起,并向大脑各地迅速辐射。在画面的刺激持续加强并达到巅峰时,玩家轰然倒下,瞳孔放大,四肢完全放松——用我所学过的专业术语来说就是晕厥,俗话称之为"他昏过去了"。

如果说这个专题列举的快速致晕和缓慢致晕是生理逐渐产生排斥而导致身体不适,便如同 zergling 不停撕咬最终导致了理性大殿的崩塌;那么闪烁致晕和极限画面致晕更像是一场心灵风暴,骤然间的发生就可以摧毁一整队的兔子机枪兵。不同的人身体内具有数量不等的兔子基因,在极限画面的冲击下从而表现出不同长度的支撑时间。

在病例分析上,我打算根据不同的诱发因来讨论。血腥和暴力通常是联系在一起的,当然,也不乏玩星际争霸导致癫痫的特别个案发生。以暴力来说,如果只是无条件的施虐,而没有受虐者的相应反应画面,那么施虐的过程便不能与玩家的热情相联动。《赏金奇兵》里库柏先生可以把任何一个敌人打晕再用拳头殴打至死,但过程平淡,音效一般,所以玩家通常更喜欢一刀了事。因此在任何一款标榜了暴力的游戏里,血和具体的人体器官、以及长声的惨叫悲鸣都会出现,以加强游戏者的感官刺激。

自从 id software 推出划时代的《DOOM》以来,此类 FPS 甚至成为了推动电脑硬件飞速发展的一个重要原因。暴力是吗?拳头别用了,你的基本装备就是电锯。《毁灭公爵》里,冷色调和重金属风格的画面已让人心情抑郁。活人拥挤上来,先拿电锯切成块儿,再用火箭筒对着块儿一顿喷射,Blood On The Dance Floor,伴随着惨嘶。当血浸透了淋漓的破碎的肠、肾、脾、肺飞溅在墙上地上,玩家将产生强烈的不适应心理,直接导致身体发冷、口中发苦,大脑中兴奋加剧但主观意识却是回避或抑制。当这种兴奋的比例远远小于抑制的时候,当画面的血腥程度到达该个体的心理能够承受的极限,强烈的眩晕便在瞬间划过大脑皮层,带来意识的瞬间丧失和麻痹。根据人体"小白兔基因"的多少,这完全可能导致玩家的眩晕甚至完全晕厥,以生理反应逃避,这是人体的自我保护措施之一。然而"大灰狼基因"占据主导的玩家,则可能在短时间内清除小白兔基因反应,而开始适应这样的刺激产生抗体,甚至可能引发出对暴力追逐着吮吸的欲望。

此类暴力游戏的翘楚当属《命运战士》:迎面一枪可削去对手小腿,对手倒地发出尖厉的惨叫;玩家还可以开枪射击尸体,带余温的尸体就地做出反应动作,残肢断体一抻一抻地蠕动,原理类于脊蛙的搔爬反射…

极限类导致晕厥的另一例是恐怖,恐怖当然也可以以血腥为渲染,但那不是恐怖的真义。美国 70~80 年代的恐怖电影便是器官和污血随处抛洒,但更多的只给人以恶心的感觉。以恶心为恐怖要义的游戏有《寄生前夜》,而另一类《生化危机》式的恐怖则是一开始就在氛围和音效上下足功夫。僵尸这样的形象,类似人而区别于人,浑身腐烂走路缓慢,咬噬人肉喀嚓作响…当小白兔们好不容易克服这样的基本厌恶进行游戏后,"砰"的巨响,僵尸犬破窗一扑而上…玩家的心脏在一瞬间收紧,大脑一片空白,毛孔收缩毛发直立,神经元感受召唤,全方位心灵风暴——眩晕了,晕菜了,癫痫了,死翘翘了。

小白兔基因主导者杜绝游戏清单

1、《毁灭公爵》、《命运战士》、《死亡之屋》——暴力血腥类

《生化危机》、《钟塔》、《D 之食卓》——恐怖类,血腥比例不定

2、一切以上述游戏为参照物制作的游戏,如《半条命》、《shogo》、《恐龙危机》、《寄生前夜》等,甚至勿接触《鬼武者》和《合金装备》。

3、所有不以勇者救公主为故事情节的游戏、所有不大规模谈恋爱的游戏、所有以人或人状物为主角的游戏。

根治办法

鉴于人类基因突变发生的可能性极小,请不要抱希望于某天之后自己会突然发生适应现象。小白兔基因修补手术可以尝试,建议在哥伦比亚大学亚生物研究室进行,并事先签署不成功后的人道毁灭条款。通常情况下,治疗此类游戏的眩晕是一个长期的过程,请采取以下办法:

1、保持以鲜血或污血洗手洗澡洗头的习惯,食用新鲜或腐烂动物内脏。

2、兼职掘墓人、职业恐怖分子或疯狂屠夫。

医生建议:根治这样的眩晕,有必要么,有么?◆

上帝保佑不晕眩的玩家

文:迦楼罗

眩晕的魅力

说起“晕眩”这个词你会联想起什么——过山车?晕船药? 低血糖还是恐高症?很多铁杆的玩家却会立刻想起另外一些词,例如 Doom、Quake、CS 等等。的确很多 FPS 类游戏都会导致晕眩的生理反应,有些敏感的玩家面对 DOOM 粗糙的画面甚至会呕吐。可即使如此,还有无数狂热的玩家追逐着 FPS 中天旋地转的效果。

到底什么是 FPS 的魅力呢?速度、刺激、还有杀戮的快感。你上一次在丛林中被狼群追逐是什么时候?

上周日在急速奔驰的跑车里拿着 AK47 追杀路人的朋友也请举手。没有人?是的,我想没有。现实中我们最大的速度刺激也就是偶尔去游乐场体验一下乏味的过山车,可是几百万年前,我们的祖先曾经在不停的奔跑中杀戮或者被杀戮。这些远古的记忆碎片残留下来,常常在青春期的梦境中出现,也出现在手边的 FPS 游戏中。在 FPS 里,这些回忆通过奔跑跳跃翻滚捕猎与被捕猎复活了,这是野性的呼唤,也是生命本源得到释放的快乐。为了这些快乐,付出一点小小的晕眩作为代价又有什么不可以呢?游戏中很被看重的两种感觉是“爽快感”和“释放感”,如果说前者是夏天喝下冰水的感觉,后者则是口渴时得到饮料。高速并且是无规则的运动会导致爽快感,“快”乐这个词本身就暗示着速度是一种乐趣。这同时子弹逼迫着你进行高难度运动会带来紧张,这种紧张的回报便是凭借运动躲避敌人的攻击——并且成功地攻击敌人。每个 FPS 的玩家都很清楚中近距离枪战获胜后的那种感觉,在敌人子弹的指挥下跳舞,同时用手中的枪命令敌人同样舞蹈。这种得胜后的感觉,就可以称为“释放感”。纵然同时降临的还有高速舞蹈时全方位旋转带来的晕眩,我却更看重爽快与释放的快乐。

另一种巨大的快乐是动作的完美。体操或者跳水选手的表演让我们如痴如醉,现在在游戏中,我们也可以安全地将其模拟。所有 Quake 的玩家你们大概还记得自己第一次 Strafe 或者 Circle 跳成功时的成就感吧?完美地控制“身体”完成高难度的动作,真是一种非常“肉体”的快乐。经过练习,掌握以前不能完成的动作,这种成就感本身已经能给我们带来极大的乐趣,而实战中更好地控制身体往往比枪法高明更加重要。Quake 玩家们经常说“不怕枪准的,就怕会跳的”,追求完美的控制技术本身已经足够吸引住很多玩家。当这种技术的进步可以在实战中发挥极大的作用,我想不出,为什么大家不能忍受这种技术的副作用——小小的晕眩。

在高速完美操控着“身体”的同时,感受杀戮的乐趣会令快感加倍。无须讳言,攻击本来就是人性中的一部分,原始人将标枪投向猛犸象时,他的快乐更加纯真和接近生命本身。生命的一个特征是活跃和运动,另一个特征则是无时无刻地进行着残酷的竞争。FPS 非常完美地让现实生活中的我们有机会同时尝试这两点,常常听见激战中的玩家高呼“痛快!”我想这两个字真的很能刻画 FPS 的本质:痛,快!虚拟的世界中通过杀戮,将自己的快乐建筑在对手的“痛苦”上,我认为这没有什么不道德;而高速度高难度的动作,则是“快”带来的快感。跑起来!跳起来!急速转身!开枪击中!享受微微晕眩中的乐趣!

玩家就是上帝,需要就是商机。从“刺杀希特勒”到“反恐精英 CS”,无数的 FPS 取得了成功,游戏厂商们当然不会放过如此“痛快”的黄金宝地,甚至有意“纵容”,让游戏更加天旋地转,满足玩家“更高(难度)更快(速度)更强(技术)”的要求。Quake3 的跳跃高度让 Quake2 中的火箭 + 手雷跳都自惭形秽,《红线飙车》中更加干脆地把机关枪架到了赛车上! 上帝保佑不晕眩的玩家,这里提供一个数字:目前 Quake 系列的玩家群是 DF 的 8 倍,而后者公认为不那么令人晕眩。

另一类导致晕眩和恶心呕吐的 FPS 游戏,嘿嘿,就有些“变态”的成分在内。相信玩过 Blood(血祭)的玩家都会对其中极端暴力、极度血腥的成分留下极度深刻的印象。到了它的续作 Blood 2,就干脆被大家称为“Blood 吐”!我必须老实地承认,通关数次之后,我也几乎眩晕并呕吐了数次。

从坟墓中爬出,敌人是僵尸、骷髅、腐烂的尸体,眼珠挂在胸前。知道怎么加血吗?打烂敌人的躯干,抠出他们的心脏,然后趁着还有热气的时候吞入口中!搜索钥匙时你不得不爬

进焚尸炉，在骨灰和烧焦的人体残骸间瞪大眼睛搜寻。其实这也是生物的本能，几百万年进化的结果，凡是看见同类尸体而不知道恐惧恶心警觉的动物，大多因为麻木而成为弱势种群。可是这种“恶心”游戏在眩晕之外也带来新鲜，刺激，给平淡的生活一点“与众不同”的感受。这就有点类似于看恐怖片，明明怕的要死，还是要坚持半夜一个人躲在被窝中观看。必须承认，整部《午夜凶铃》我就是这么挺过来的，同时……扯掉电话线。“变态”吧？呵呵有一点！但是玩穿《Blood》后我又莫名其妙的有了点成就感：不过如此，我居然成功地战胜自己坚持了下来！

看看，我就是这么掉入厂商的陷阱：精心地用一个“变态血腥”的游戏勾引了我的好奇心，然后用通关后“战胜自我”的成就感安慰一下我受伤的心灵。这绝对属于周瑜打黄盖，一个愿打一个愿挨。如果更加深层分析一下，这类游戏就属于“参照物”的性质，现实生活中无论如何烦恼不快，在面对类似 Blood 的世界时都会显得无足轻重不值一提。虚拟世界中如此经历一番，玩家潜意识中会觉得生活中的不顺心就容易忍受得多。暴力片恐怖片有那么多的市场，游戏界中出现一些过度血腥的场景也就自然难免。越是血腥眩晕，游戏越是热卖；游戏越是热卖，越是血腥眩晕。

适度的在游戏中接受晕眩，好像酒，微醺之时颇有些难以言传的乐趣。但是可千万不要过量，酩酊大醉不省人事就一定不甚美妙。FPS 类的游戏本是极度紧张和刺激，长时间晕眩容易对身体造成不良影响。前些日子台湾一个 Quake Fans 连续作战了 40 个小时，结果因为过劳死亡，成为第一个在 Quake 战场上真正毙命的玩家，这也算是一个教训。◆

挣扎和启示，沉沦与拯救

文：一代怨男、陈旧的变质品

眩晕！弱者与花岗岩脑袋的碰撞

一代怨男（以下简称怨男）：对了我听说你玩游戏从来不晕？我是玩什么游戏都要晕的，刚好欠着一篇稿子，向你请教请教。

陈旧的变质品（以下简称陈旧）：人啊人，你的名字是脆弱…

怨男：去死，难道你什么游戏都不晕么？总有个死角吧，也好让我心里暖和。

陈旧：说句心里话，我到现在好象还没有单纯因为玩游戏晕过，如果有，那也多半是因为坐得太久——这就跟大便时蹲得太久一样。

怨男：你这种鹅卵石理解不到那种天旋地转的痛苦，我以前玩剑侠 2 的时候可是真吐了——对了还有 QUAKE2、古墓丽影、魔法门、光明力量、笑傲江湖…就连大菠萝 2 玩久了都要晕啊！天理天理在哪里？看别人玩得大呼小叫，我在旁边上吐下泻…

陈旧：其实晕游戏我觉得跟个人的体质是有很大关系的，你晕车吗？

怨男：不要打脸……我从轿车门口过都要熏倒……

陈旧：对咯对咯，主要就是因为这个，我是从来不会晕车晕船的，还特别喜欢闻汽油味。你们这些晕车的人多半就晕游戏，可怜的孩子哦。

怨男：这分明是一个悲剧……可是我觉得也不完全是这样吧。难道你就一点也不怕画面狂闪、狂跳、狂旋？你的眼睛就不疲倦？脑壳就不晕？有些游戏我是玩个五六分钟就昏，然后就胸闷想吐，然后就去吐；有些游戏要拖得长一点，可能是一两个小时。但这种游戏最可恨，晕得不快，总觉得自己还能坚持一下，积累到最后就去厕所开闸放洪。

陈旧：举个实例看看？

怨男：魔法门和古墓丽影的画面又转又跳的，地面都不平，娘哦连条平路都找不到，走起来颠啊簸，就跟坐船一样。对了 DF 和剑侠我也是要晕的，它转得不快，但画面抖动很厉害啊。还有玩 QUAKE 的时候，整个的意识与眼光都被屏幕吸引过去了，视线就跟着屏幕使劲旋啊，使劲摇啊，使劲跳啊——等等……

陈旧：对咯对咯，你也明白过来了吧。我，不，晕，车，这个就是关键所在。

怨男：可是那种眩晕的感觉……只觉得脑子在头壳里面慢慢旋转起来，心头憋闷得慌，精神萎靡，眼神涣散并且难以集中，流出冷汗（虚汗），恶心和头晕——这些不完全是晕车症状吧，你的眼睛就能对画面的强刺激一点反应也没有吗？

陈旧：眼睛不可能不累，但是也只是导致视力下降而已，那些东西飞快闪现，反倒给我大脑刺激。至于屏幕，任它里头的画面再怎么翻转，我眼角的余光总会扫到显示器的框框，提醒我

它只是台显示器，而不是我视网膜的一部分。

怨男：我觉得这不是很可能吧？眼睛首先注意到活动的物体，怎么会留意到静止的物体呢？除非你不够专注——但是打游戏你可能不专注吗？你是神仙吗？

陈旧：因为我总是拿显示器当整体看，估计是因为以前习惯了小的显示器……总之我就是总能看到它的框框，然后对自己说你刚才看到的一切都是幻觉什么的。我想这可能是个暗示吧，这样不论在显示器上看见什么样的画面，大脑都会说“假的假的”，这样就不会将意识全部投入其中，也就不会随便晕眩。

怨男：不行你太冷静了，你一定是神仙。但就算这样，QUKKE里的对象动得太快，眼睛非得拼命去捕捉和锁定高速运动的物体，同时场景也在飞快地旋转，这样也一点都不晕吗？

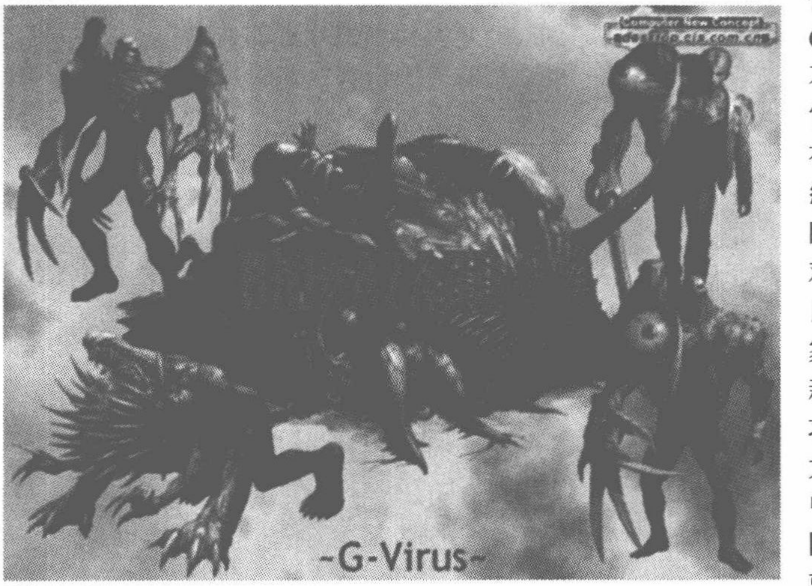
陈旧：QUAKE的画面跳动只是没有DF那样好瞄准而已，但是造成的视觉冲击很刺激啊，那很像视觉上的快节奏重金属摇滚。

怨男：玩游戏的人看见别人开心，自己却无法沾手，人世间的痛苦莫过于此。这就跟那什么，就跟减肥者进糕点房的痛苦差不多，很多女同志对这点一定印象深刻。天知道那些厂商怎么想的，就这样把我们这类玩家给抛弃了吗？玩家就是钱啊！钱啊！钱都舍得丢，瓜娃子。

陈旧：可是画面强抖动，强闪光，强力旋转，这难道不都是游戏的趣味所在吗？这实在就都是游戏的趣味所在啊！不喜欢的人请去玩大富翁系列和美少女养成游戏，像我这样的人难道不正是玩家中的精英吗？像我这样的人实在就正是玩家中的精英啊！在欧美这样的游戏大行其道，要是大多数人都像你这样，那它还会大行其道？所以像你这样什么游戏都晕的人应该是少数，毕竟晕车晕船的人也只是少数。

怨男：我不信欧美人就不晕车，我上周看老美的电影，还看见一个人飙了一车门。晕的人在哪里都是一样的，只不过这类游戏尽可能地迎合了欧美人口味，吸引了“所有”不晕的欧美玩家罢了。

陈旧：其实人种在体质上的差异还是比较大的，像皮肤的黑色素沉着就是一例：黑人、黄人、白人——这个扯远了，但总有不晕的吧，不然你以为厂家是怎么挣钱的？



怨男：……(思考中)

狂抓不晕的玩家，放弃晕的玩家，并因为这类游戏的速度感或者杀戮特性迎合欧美人的口味，因此这类游戏在欧美流行，你想说的是不是这个？

陈旧：Yeah！他们吸引的还有很多嗜血的“中间玩家”——有些游戏晕、有些游戏不晕的玩家。

怨男：我没怎么玩现在的主视角射击，那么现在新出来的游戏是不是旋转得比以前好一点了？我猜，竞争太激烈，厂商只能开拓更大的市场。换句话说就是降低游戏的致晕程度，挖掘更多的玩家。其实这个意思我觉得也适用于一切致晕游戏，比如古墓和DF类的游戏，它们会降低致晕程度来吸引更多玩家，避免和传统意义上的强者直接竞争。

陈旧：是这样，CS和QUAKE比是要正常得多。我想厂家的一个思路应该是“逼真”，而正因为逼真，所以它不是很能晕人——正常的跑动跳跃还不至于使人晕倒吧。

怨男：那么某些游戏将执着地追求极限的眩晕感(当然对那些不眩晕的玩家来说这就是刺激)，这样来吸引所有不晕系玩家。但这样的玩家毕竟不是全部，激烈竞争之下，一些新推出的游戏开始将极限化为真实，这同时也能吸引到一大批中间玩家甚至是眩晕系玩家，也就拓宽了市场。

陈旧：然也，我们现在看到的QUAKE3的fans都是些老fans了吧，像我这样喜欢连QUAKE2的人现在都不玩QUAKE3了——它跳上跳下的幅度实在太过夸张。

怨男：也就是说，极度眩晕的所谓“经典”游戏将渐渐局限在一个比较小的圈子里，从玩家到厂商都是如此，而新一代的3D游戏求新求变，把市场尽可能做大，这同时也在眩晕者中间开拓了市场。

陈旧：比如最近我堂妹就迷上了CS，但她是从来不打QUAKE的，说跑起来看上去“不安逸”。

怨男：堂妹？

陈旧：休想。

怨男：……毕竟能“绝对”忍受眩晕的人是少数，“比较”能忍受眩晕的人会被新一代3D游戏吸引过去，它们的画面没有那么剧烈的旋转与跳跃(就像一个人拼命摇头晃脑地四处去看)，而是贴近于人的真实观察行为。我觉得这种游戏将成为主流，QUAKE则将成为经典与传说。

陈旧：唔，于是我们得到了这个似是而非的结论。我累了，我要闪了，稿费下来你一定要请我吃饭。

怨男：也感谢3000同志提供的部分感性数据。◆

另类游戏眩晕·恶搞之章

文:废狗一条

四大皆空

1、

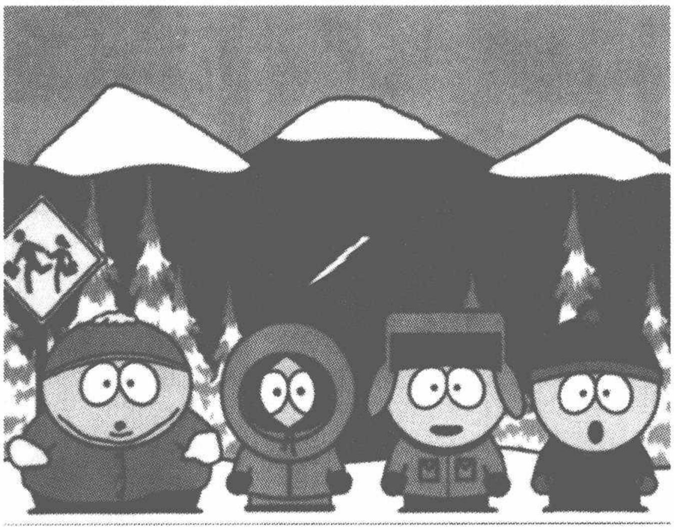
我们走在大道上,前面来了一群姑娘。

——《我们走在大道上·改》

李老师路过三里屯酒吧街,一个穿皮夹克的走近李老师:“来姑娘酒吧玩玩吧,姑娘都漂亮着呢。”李老师面红耳赤,语无伦次,脚下慢慢向前走,说:“我是学生,我是学生。”那个人跟着他走了很久,说:“随便坐坐嘛,见识一下嘛。”李老师高兴得晕头转向,慢慢逃过了马路,穿皮夹克的回去了。

李老师回到家,从包里取出张光盘开始装游戏。这是李老师刚拿到的某美少女游戏,李老师很快发现这游戏里可选的美女多达116名。日本美工果然不是盖的,用塞璐路作底画出来的众美女一个二个眩目异常,即使只存在于一个平面上,也能就那样散发出娇艳的光芒。片头CG让他看得呼吸都停顿了,似乎时间不存在了似的,他开始一个一个,坚定而费力地观赏起这些美女来,同时躯干被他绷扯得僵直。法医肯定会奇怪——根据僵硬程度,起码应该死了六小时以上了,为什么还会是热的……这个世界还真是千奇百怪啊。

然后李老师在幸福的环绕下,高兴得昏头转向地启动了修改器。于是可以直接欣赏整个游戏中所有的精美CG了,要完全客观公正地对这些图片作出评价似乎不太可能。我们以前也见过这样那样的游戏中的美丽少女,但是能一下子让我们的头脑和视网膜充血,全身绷得僵硬的精美图片,我敢说,少之又少。然而李老师现在面对的就是这样的图片,它们让他的心脏猛烈地超频,鼓凸出来的眼珠子将全身的血液都抽到脑袋上去了,所以他的身子就变得僵硬燥热起来,活像一块不能



良好散热,超频超过了头的劣质芯片。可怜李老师身为“学生”,从未受过如此刺激,他面红耳赤,张嘴呼吸几乎也不够用,这让他看上去仿佛一条夏天的狗,很不雅观。李老师就这样张着嘴,涎着脸,点着鼠标,仿佛看见那些美女一个个儿挨挤过来细声细气地对他说:“你爱我吗?”

这让李老师都快晕过去了——虽然以上只是他自己的想象,却让他高兴得晕晕乎乎。正在他张口结舌的当儿,周围一群小天使吹吹打打,李老师晕头转向地上了天堂,然后发现脑子里堵得慌。正所谓,借用古龙老师的话来说就是:

图!

图现。

人!

人晕。

接着就发现鼻子也堵了,李老师感到好像有鼻涕滴下来,他擤了一下鼻涕,却发现手指间都是红的——原来是出鼻血了。若不是现在晕晕乎乎的,李老师肯定要咏叹一番他青春时期的热血了。

啊,像李老师这样脆弱的人真是不适合玩这样精美的游戏啊。特别是他又有点恐血,这下感觉更糟,什么重感冒的症状都出来了:鼻塞,流着红色的鼻涕,特别是脑子昏昏沉沉如一锅沸腾的粥……“不行,我快晕菜了。”李老师对自己说,李老师定了定神,擦干净鼻子去睡觉了。

次日早晨李老师去上班,看见同事小罗趁着老板还没来,正在手忙脚乱地用修改器改着李老师昨天玩的美少女游戏,片刻就把CG改出来了。李老师又看见了那些华丽图片,大家都觉得很幸福,李老师就觉得自己又快晕过去了。

2、

它们确实触动了人心,它们并且伤害了人心。如此美丽,如此美丽,如此美丽!

——卢齐乌斯·考尔涅里乌斯·苏拉

他听说过这个游戏，做枪手的哥们儿一再向他推荐——并且把这款游戏捧上了天。他玩过它的一代，感觉很经典；他也买游戏杂志，看到了这游戏的前瞻——不巧正是他哥们儿写的，再次把这游戏抬到了天下第二(第一是星际)，舍我其谁的高度，其不害臊的程度喷得天上花儿都无规则地掉下来了。前瞻文字是写得很好很好的，然而他都不喜欢。但他头一眼看到游戏截图，就爱上那游戏了。“她是我的女神……”他看着女主角，这样对自己说。他于是决定等这游戏一出，立即就去买套正版来玩。这真是一见钟情不隐藏，一颗心才不孤单，三生三世也会守在卖你的地方呀。

他于是等呀等，等到花儿又开了。但是游戏新闻说，小＊公司跳票，＊＊奇侠传2会推迟发售，日期未定。他的目光从新闻上收回来，抬了头，叹口气，口中喃喃道：如果一次跳票可以换来一套经典的游戏，那跳票一次又何妨。

这天，他没有去赴女朋友的约会……

春去夏来，斗转星移，光阴荏苒，不觉已经过了两个星期。喇叭花谢了，栀子花开了，樱桃已经过季，转眼草莓又上市了。这天，是＊＊奇侠传2正式发卖的日子，他第一个踢开当地＊＊软件连锁专卖店的门，冲进去购得了一套该游戏的正版，然后兴高采烈地班师回家。安装游戏的时候，他像产房外的年轻父亲一样咬着手指，轻跺着脚。

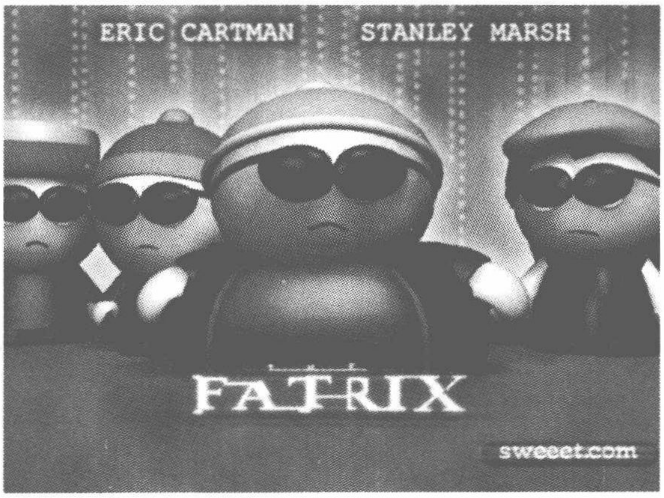
然后，他愕然张开了嘴。这是我期待已久的游戏吗？这是人能够做出来的吗？这已经不是人间的东西了吧？什么叫奇迹，什么叫活的传奇，现在已无可置疑地在这里得到了印证。千言万语在他脑子里汇成同一个声音蹦出来：“如此甚好，老夫深感欣慰。”人活二十古来稀的他不禁老泪纵横了。转瞬之间，三千咏天使歌唱白魔法，于歌声中将天使的城池降落在他的卧房，缭绕在他身边的是快乐的本源，与天使们愉悦的叹息。虽然是在室内，万千的莲花花瓣也从未知的虚空中缤纷洒落，铺陈在他周围。五百阿罗汉高吟过去现在未来欢喜咒，自云端纷纷而来下，在他身旁结打狗阵，诵古兰经。

这帮孙子们就在他周围闹了个昏天暗地，闹得他天旋不已地转弗止。昏昏沉沉中他又斗胆看了一眼电脑屏幕，从而直接导致美好灼伤了他的眼，快乐崩坏了他的世界，混沌占据了他的脑，旋转的是窗外人间四月的天……

他于是晕了过去。

他于是上了层次。

他于是圆满了。



3、

我们没有培养韩寒。如果我们刻意培养的话，那么韩寒说不定就不会是这个样子了。

——韩仁均

目前的我的工作，就是从编辑部接任务，玩一玩那个游戏，然后撰文吹捧它——请叫我没有个性的二流枪手。对于众多玩家不屑的唾骂，我深感得意：一个成功的枪手，是不必为自己没有被受众唾骂过而时时抱恨的。

至于刚拿到的这套游戏，我将花一个通宵的时间来品尝它，然后热情洋溢虚情假意地赞颂它的一切可赞颂之处。

安装了这个游戏，然后进入。片头动画是32位真彩色吗？怎么看起来就只有256色？这这这……这是什么？我揉揉我佯装作精神疲惫的眼，发现那主角好似“命犯天煞孤星”的郑伊健。他背上的又是什么？笤帚还是拂尘？主角胯下的马关节都是直的……算了，作为一个具备职业道德的枪手，我跳过了剩下的片头动画开始直入游戏。

这是一个第一人称视角的ARPG，哦，还是3D的。好嘛，“跟上了当前RPG游戏流行潮流的脚步。”怎么，它还可以像DF一样切换成第三人称视角？“也别出心裁地溶入一些FPS的要素，比如，像DF一样的视角切换。”根据著名游戏撰稿人X先生写《XX奇兵》评论的模式，我完全可以把这个游戏拔高到“＊＊＊＊＊(这里请填一个第一人称视角著名ARPG)和DF的再创作”的高度。

刚一开始，就要在迷宫中打关。一进入迷宫，我欣喜地吹了声口哨——写下“最近真是流行复古……”这游戏的3D场景倒真跟《刺杀希特勒》有一拼啊。迷宫场景看得我脑袋发胀，哦，这个灰铁片儿就是门了。拐弯上楼梯，进入……WINDOWS的迷宫屏保么？有你这么做的么？至此我完全失去了对这个游戏的兴趣，只好死撑着不让自己就此昏睡过去。好吧，“游戏画面朴素淡雅……”它令我脑袋昏沉得实在模糊。敌人呢？敌人在哪儿？啊，我中招了，原来那些我一直以为是木桩的东西开始向我发起攻击。我叹口气，提笔写道：“在这个游戏里，敌人通常隐藏得比较隐蔽，这就要考考你的眼力了。”

屏幕上除了背景，只有会动的色块和不会动的色块，会动的一般都是雷子，那些上了层次比较厉害的雷子做得跟NPC差不多。我跳，我打，五彩斑斓，眼花缭乱。眼睛因为看不清楚而死死地向外鼓胀，一切物体都不确定，只有一件可以确定——打完这游戏我的视力是肯定会下降的……然后我看见我的人物被一个魔法炸飞了起来，在空中划动四肢。“就我个人认为，这个状态应该是在水里游泳。”旁边哥们开言道。我看着主角那若隐若现的手脚，笤帚似的拂尘，节肢动物式的身体，眼睛于是模糊了，头于是益发晕乎起来。

苦战一宿，头昏脑胀。借助修改器，我终于把这游戏打通了。有了片

头动画的经验，我不怎么看好它的结局动画，不过辛辛苦苦打一阵，还是想要看看的。屏幕黑了一阵，硬盘在痛苦呻吟。我满心期待，直到屏幕上黑底白字地现出“人生，真是寂寞如雪啊……”几个大字，然后渐渐暗淡下去，接着就是 STAFF 了。最终眩晕的感觉如决堤洪水当头泄下，我倒在椅子上，然后滑到了地上——诸位，我彻底晕菜了。

现在我感觉“美好”从来不曾这样的远离我。编辑部的稿费，往后继续为厂家作枪手的机会，读者的唾骂……其实这些都是很好很好的，可惜，为了这游戏，我都不想要。

4、

三天三夜，三更半夜，跳舞不要停歇。

——张惠妹

…………

我错了。本来我以为我能 36 小时不睡，实际上，我有 48 小时打游戏打昏了。我哪里知道，我也能坚持这么久，我真傻，真的。

其实也没什么，4 月份不就上了 30 个通宵吗？5 月我要上 31 个通宵！我这样狂妄叫嚣，然后在上了一整天的网吧里开始通宵。

先是和几个厮一起连大菠萝，后来觉得沉闷不堪想睡觉。狠狠迷茫了一阵子——大约有十几分钟我不知道自己干了什么——就转而要求和旁边的猛男连星际。野蛮人斧子砍在肉上的钝声，地堡里机枪兵的疯狂扫射，帝国时代凄厉的号角。这样的环境难道不是很让人亢奋吗？这样的环境实在就是很让人亢奋呀。先是低潮袭来如乌云，再强的人也无法不晕；而今是亢奋袭来如阳光，再浓的睡意也无法阻挡。后半夜旁边那猛男正跟我连星际，快要输了时，突然就发起羊癫风来——当时我还真以为那厮恼羞成怒要打我。过了会儿来了辆救护车把他接走了，网吧里的人们仍然毫不犹豫地选择了继续战斗下去。经过这一惊一乍，我一时精神抖擞，一直撑到早晨，天亮了。我于是打了个哈欠，精神不免有些不振，动作开始迟钝，大脑昏昏沉沉。但是我无事可做啊，但是我无处可去啊，我抱住网吧的柱子想了一想，决定姑且留下来也不赖。

第二天。

连星际，狂徒如钢刀，刺痛我心脏；打 CS，手雷炸到我飞起……总之游戏是绚丽多彩的，人生差不多也就是这样，是否清醒，却要看各人情况。我闷了一整天，后来因为瞌睡，脑袋昏得厉害，每次我起身上厕所，眼前总要一黑，脑袋总要一沉，呆站在那儿好几秒才咂吧咂吧回过味儿来。话说这两天一夜下来，我竟然晕乎得有些飘飘欲仙了，上厕所时都是足不沾地高来高去，自觉颇得聋哑老人苏星河之逍遥派真意。我想，我是否是该走了？

可一看钟，又快 12 点了，宿舍又回不去了，只好通宵。浑浑噩噩死撑着再和几个打友连了几盘星际，发挥大失水准。睡魔一镰刀挥过来，我就扑倒在键盘上口牙齿不清地呻吟我头昏，我难受，我瞌睡、我哎哟哎哟哎哟，死活不肯再陪他们玩。一个打友凑过来，指着他那块地摊上买的浪琴表对我说：“你看，现在都是后半夜四点钟了，淑芬，你一定要稳起，一定要冷酷到底，陪我们打完这几局……”我显然是头脑混浊到丧失判断力，只记得昏头昏脑地又和他们连起星际来，至于后来都做了些什么，我已经完全不记得了，那时脑海中已是一片狼藉。想想，于半梦半醒之间，在不死不活之际，挥斥键盘，激扬星际，那不也是很有意思的事情吗？

黑夜给了我黑色的眼睛，我却注定要用它去寻找眩晕。

我不记得我是几点钟因为头昏脑胀，医治无效而颓然扑倒在键盘上的，只记得在上午八点钟被老板叫起来，离开了网吧。

走出网吧，看着街上粼粼碌碌的车流，狠狠打了个长长的哈欠——两只翱翔在清晨的蚊子就这样给吸进了嘴巴里，死得很惨。◆

策划原案

· 专题名称：天旋地转

· 专题主题：分析阐述游戏中的眩晕现象

· 专题结构：

1、将导致眩晕的游戏分作四类：主视角射击游戏，比如 QUAKE 等；画面颠簸厉害的游戏，比如某些 ARPG；画面闪烁厉害的游戏，比如某些日本 RPG；画面血腥恐怖的游戏，比如 DOOM2 等。四篇稿件分包给四位作者，分别从眩晕的感觉与症状、眩晕的理由、眩晕的代表游戏、眩晕的解决方法这四点上阐述分析。四篇稿件共 6000 字左右，一个半版；

2、主要针对主视角射击游戏，分析阐述其致人眩晕的特性所存在的“理由与价值”，风格以理性客观为主。2500 字，半个版；

3、某必晕系玩家与某从不晕游戏的玩家，以脱口秀的对话形式对游戏眩晕作出讨论，重在其感觉的对立冲突，观点的交流调和，风格以轻快为主。2500 字，半个版；

4、格式参照第一篇稿件，以恶搞的风格叙述四种另类游戏眩晕：晕性感美女、晕精品大作、晕垃圾游戏、晕持续作战。2500 字，半个版。

游戏中的女性——在鞋面上盛装跳舞

制作者手札

在制作这个专题之前我首先提出了游戏中的"伪女性主义"，即近年来女性游戏主角的风潮并不代表了女性在游戏中地位的提高，依然是玩物一个。将这个"伪女性主义"上下发散开来，我希望能从头到尾地评析女性游戏角色的玩物地位。

专题的前两篇文章分别介绍了东、西方游戏中，女性角色地位历来的变迁，质量堪称一流。老幺的分类极其精彩，圣约翰克里斯多夫的文章具有相当详实的资料，与专业严谨的结构。以上评述都是从游戏厂商的角度出发，第三篇文章则从玩家的角度出发，分析了男性玩家对待女性角色的玩物心态。正是出于玩家的需求推动了供给，女性角色的玩物地位才能贯彻始终。第四篇文章痛击了近年来的"伪女性主义"，下笔辛辣，行文洗练。第五篇文章以娱乐风格调和专题的严肃性，顺便反讽一把。第六篇文章对专题作出了总结，同时提出了"理想女性主义"的模式：感动，而非取悦。

这是我第一个算得上成熟的专题，我花了不少心思在版式设计上，也获得了相应的回报；更大的收获是认识了老幺与圣约翰克利斯朵夫这两位强力作者，合作非常愉快。就抨击女性角色的玩物地位而言，专题炮火极其凶猛，而且振振有辞；但是在专题制作中我意识到，不仅仅是女性角色，男性角色甚至大多数游戏角色都仅仅是一个玩物，绝大多数游戏角色并不能真实地反映什么，他们只是取悦玩家的棋子。在我意识到这点的时候，我已经没时间作出修正，同时一个女性作者的稿件失败不仅让我仓促更改了策划案，更加令专题中充溢了男性的声音——众多男性为女性的不平等地位振臂高呼。但不管怎样，女性依然是一个噱头，玩物地位依然是一个卖点，如果不去深究什么，专题的质量依然相当令我满意。我对整个专题的个人评价为A，遗憾之处除了以上提及的两点，还在于：1、第三篇文章与第一篇文章在内容上有30%的重合；2、第五篇文章草草收尾，既不够"娱乐"，也不够"反讽"。

关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大致是2:1，初尝成功的滋味。事实上我认为支持的声音还应该再大一点，但前四个专题的不成功带来了很大的阴影，很大一部分读者依旧冷眼看我，一些读者甚至批评我在炒陈饭……这是一个很不负责任的批评。而真正到位的批评意见直击我的要害：所有游戏角色都是玩物而并非女性所独有。

对这个批评我保持缄默，因为被踩到了痛脚。◆

目次

1、《从陶质花瓶到镂空花瓶》 □ 老幺

2、《从无"女"到无"性"》 □圣约翰克利斯朵夫

3、《病房游记》 □ evil

4、《女人！女人？女人…》 □ 衰人

5、《K.Lance 博士谈话录》 □ 本社记者·飞翔

6、《如君所见》 □ 纯银

从陶质花瓶到镂空花瓶

——东方女性游戏角色地位掠影

文:老幺

老幺一口就咬定:在游戏里女生只是花瓶,到现在还是花瓶!

老幺认为:游戏厂商对游戏中女性的态度是纯粹的"使用"!他们从来不去观察、了解、分析、研究女性的行为模式、心理特点和生活习惯,男人喜欢怎么整就怎么整。喜欢大胸脯就每个角色都是42吋胸,喜欢瘦骨仙就每个角色都不到40公斤。做出来的女性角色无血无肉、苍白空洞、甚至有贬低女性的不良倾向。

老幺开始摆事实讲道理。

一、用途繁多的道具

《玛莉奥兄弟》可能不是最早的电子游戏,但绝对是最出名的游戏之一,我们就来看看这个游戏里唯一的女性:公主的存在意义。游戏中公主总是站在桥的另一端等着玛莉奥去救,从头到尾没有出过一分力,这整个儿不就是一个过关的钥匙吗?以后很多英雄救美的游戏像《双截龙》、《鳄鱼先生》里的美女都是这码子事儿:

道具"公主/美人"入手,游戏过关。

《勇者斗恶龙》应该是最早的RPG,游戏中的公主又是另一种道具:奖品。勇者打倒了魔王公主无以回报只能以身相许然后勇者继承了国家和公主快乐地生活在一起——你说这公主是不是奖品?

还有一种常见的道具是保险箱。爬山涉水地去找某位女神,以一敌百地去救某位女箭手,就为了拿一件什么宝物,或者开一张什么地图,这女人不是存放宝物的保险箱又是什么?

剩下的还有很多,像专门给主角加血的血袋,为主角挡刀的盾牌、刺激主角暴走的炸弹等等,限于篇幅就不一一列举了。女性在众多的电子游戏和电脑游戏中被反复当作道具,有时候还身兼两职、三职,直到去年的《剑侠情缘2》里,燕美人还完完全全地充当了一回身兼三职的道具。在这一成不变的局面下,女性地位提升的论据何在?

二、美丽动人的娃娃

最早的养成游戏无疑是赤井氏的《美少女梦工厂》系列,众多玩家曾经被这个游戏的二代感动得一塌糊涂。为了女孩有个出色的结局,我们熬得双眼通红虎口发肿衣带渐宽人憔悴不当女王死不回。可是有没有人想过,我们难道就真是抱着为人父母的心态在和一个有独立人格的小女生交流?你何时见过女孩提出强烈的自我意愿?她不过是顺着我们的指示,重复又重复地增加着某些可以影响到结局的数值。

就为了一瞬间虚无的成就感和虚荣心,我们苛刻地对待一个孩子,完全无视女性的心理和生理需求,有时甚至将女性的尊严踩在地上。假如让一个10岁的孩子参加动刀动枪的武斗比赛这不算雇佣童军、让一个10岁的孩子在农场干活也不算使用童工的话,那么让手无缚鸡之力的女孩每个星期到东部森林里去被逃犯打败再XX来增加魅力又算不算援助交际呢?逃犯援助我们一些数值,我们就毫无羞耻地把一个未成年的孩子送入虎口,这等"买肉求值"的行为又算得什么?

算了,算了,调戏众多玩家必然难逃惩罚,为了人身安全老幺就把责任一股脑地推到厂商身上吧。他们创造了一个可以换衣服的玩具娃娃来满足众多男性和女性的支配欲望,纯粹的功利主义和蔑视女性的心态表露无遗。之后的这类游戏像《诞生》、《卒业》等,无一不保持了这个模式,女角的多数化不过是让玩家同时拥有复数的娃娃,从古代到现代、从学校到歌坛的游戏背景也不过是换一个摆放娃娃的房间罢了。

1999年出品的《美少女梦工厂3》里,我们还是可以象在花园里修剪盆景式的改造一个女性,生杀予夺全在我们一念之间。几种所谓的情绪只不过是变相的"生病"或者"恋爱","变坏"的不良状态更加可以通过数值来简单粗暴地改变。娃娃的衣服多了几件,又怎能说是女性的地位上升?

三、琳琅满目的白菜

恋爱游戏的始祖肯定是《心跳回忆》了,我们又看看在这个游戏中女性是什么地位?

不过是捆好的一堆堆白菜罢了。

里面的女生那个纯(蠢)啊!只会被动地任我们挑选,却从来不会去为自己找一个意中人。只要我们能狠下决心把数值搞上去,两手抓两手硬,谁敢不给我们一个结果?而这还不是最最可恶的地方,最可恨的是它逼良为风,强制性地制造了一大批花花公子。很多时候我们并不希望和众多的女生周旋,但游戏就是不放过你,非逼你和有妒忌爆弹的女生约会,我们就是这样左右逢源,我们也只能像这样左右逢源。我们像花匠浇花一样把每个女生都约会个遍,不然我们就会被流言所伤,或者干脆就没法完成游戏。为了满足男性的虚荣心理,厂商胡乱创造了这样一个众星捧月式的环境,为一脚踏N船制造合理的根据。

恋爱游戏的模式一经确定,以后的游戏就开始照抄。《魔法学院》系列里的女生是没有炸弹了,但是同学五年中没有和你约过一次会、送过一次花的女生却跟你告白,这种情节谁信呢?难道XX大陆的男人就这么金贵?

《青涩宝贝》里这种桥段依然如故,只不过这会儿白菜放到全国各地了,商品式的挑选、浇花式的约会却一点没变,我们就是得约会众多的女生来推动情节发展。《青涩宝贝》二代里最大的变化是白菜都放到东京了,并且白菜变成了期货。你开始投资,但是收获要到一年后…中间不许骑墙、不许割仓,这颗白菜的确是金贵非凡。

但是你觉得白菜的价钱上升难道就不是白菜了吗?

四、不断上升的裙子

我不知道所谓"经济向上发展、裙子向上缩短"的理论是不是正确,但日本的3D游戏商肯定是把这话当成金科玉律没错:

裙子向上缩短,销量向上发展。

第一个3D游戏《VR战士》的MM穿得很保守(也没有露的本钱),第二代的3D游戏就开始豪放。先是两三点,接着一片片,然后白茫茫、最后赤条条。《生或死2》中女人们的衣服已经不能COPLAY了,低级品位的服装让女角们看起来像某种无烟工业的从业员。然而哪个女性肯穿着网纹长丝袜加低胸的旗袍出门呢?

接下来的发展就让老幺很是吃了一惊——在游戏发表几天之后,女人们终于穿上男性眼中最美丽的服装:"真皮"。网上看到改出"裸女版"的过程并不复杂,只要改造记忆卡里的几个数据就行,可是我一点薄弱的计算机知识告诉我:要破坏一层贴图不是这么简单就可以做到的事。而且这个游戏里的人物都是等大角色,他们的渲染途径是不分先后的,几个数据的改变就能恰如其分地把游戏改成"裸女版"而不是"天体营版"?

这结果十分令人诧异,并让我开始怀疑起这件事的真相。在和一位熟悉3D绘图的同学交流之后我们得出了一个结论:阴谋。厂商为了提高销量和制造话题而预先设定的阴谋。

抛开阴谋论不提,把衣服的低级趣味在游戏中越演越烈,大多数3D游戏里女性服装进化得越来越性感、越来越露骨,谁还说这是女性地位上升的标志——满可以她或者他的女朋友穿上这些衣服来展现一下嘛!

五、大侠的仁义

其实把女性当成是大侠展现侠道仁义和个人魅力的道具,这已经包括在本文的第一点里面了,但这种情况是中国的特殊国情,只有中国的武侠游戏才会有这码子事,因此不得不将它单列出来,重点提出。中国的侠客文化就是大男人主义,觉得女性非得让大侠保护不可。中国大侠的魅力就是无穷,一只好茶壶当然要配上好几个茶杯。

最早的武侠游戏是《侠客英雄传》,里面的众多女人也是和白菜一样任君挑选,最惨的就是女主角,别的女人你不要也就罢了她没被选上的话可是要出家的。大仁大义的侠客当然不能毁人幸福,于是就只好委屈自己。

最早出现一拖N情况的武侠游戏是《仙剑奇侠传》,由于中华民族的传统美德兼容并蓄,小李子被认可拥有了三位"屋里人",真是魅力逼人!

再往后,这种非法婚姻的不良趋向继续发展壮大,在武侠游戏里表现得特别明显。《剑侠情缘1》中为了女角的幸福,为了大侠救人一命胜造七级浮图的美德,同时也是为了兼容并蓄皆大欢喜,主角就合理合法地一拖二了。《外传月影》里更惨,四位女人不跟从主角的话是都会没命的,而且江湖中不知名的NPC也会死伤惨重,于是主角尾巴的数量终于上升到了四个。认为老婆的地位和老婆数量成正比的同学请举手——

没有人,大家的数学都还不错嘛。

六、棋子的美丽装饰

没有玩过《天使帝国》和《特勤机甲队》的人是不可以称为老玩家的,我们喜爱的战棋游戏基本上分成两种:

第一种是象棋,大家在拼命保护老大的同时要干掉敌人的老大,例如《天使帝国》;

第二种是围棋,游戏中没有老大,要把敌人全部干掉的同时防止本队被全部干掉,例如《特勤机甲队》;

这两个例子刚好是全女性角色的游戏。

众所周知,战棋游戏很难突出对角色的刻画,为了塑造角色形象,它们不约而同地掺进了其他的游戏元素。但是《天使帝国》和《特勤机甲队》从头到尾只是一版接一版地通关,角色没有任何表现。也许《特勤机甲队》

说明书中的资料是写得很好，也许良好的周边操作让黄光美俱乐部能有上百的会员，但是从头到尾没有一句台词的角色居然也能赚到这么多外快，恰恰证明女性角色只是附着在棋子上的装饰品而已。

《天使帝国》3D 我没有深玩，炒饭而已；《特勤机甲队》3 也还是围棋，不过这次的对手不再等你。

棋子上的装饰品倒是越来越华丽了。

七、日益壮大的 H－GAME

1997 年日本 HGAME 的累积发行量达到了 1200 多部，而单单是 1999、2000 年和 2001 上半年的 HGAME 累积发行量就超过了 1990 年～1997 年的总和。越来越多的公司到这个领域来淘金，越来越多的人做 H－GAME。由于篇幅不够，我在这里就不谈及某些网民讨论的“性与神同在”这类伪命题。把女体当成挣钱的工具不管有什么理由，肯定是对女性的“使用”，相信谁也不敢说街上的色情杂志越来越多，这就是女性地位上升的表现吧？

如果谁认为 HGAME 数量上的增多只是日本经济复苏的标志，那么我们就从游戏的内容变化来比较。我至今还认为《同级生 2》是恋爱游戏的经典之作，它对生活的真实刻画是后来很多所谓恋爱游戏所不能比的，并且在游戏中对女性追求幸福的自由给予了肯定的态度，老幺我也从里面学习了不少东西，摆脱了不少封建观念。像少夫老妻（泽鸣美佐子）、师生恋（片桐美铃）、破鞋（田中美沙）这些中国的卫道士们所不能接受的情况，游戏中都予以充分肯定。老幺就是从游戏中懂得了这些女性也是人啊，也有追求幸福的权利和自由！

可惜就是同一间公司，在 96 年出品了另一个在游戏界堪称最为著名的鬼畜类游戏——《臭作》。该游戏中对女性的虐待十分残忍，从肉体、人格、尊严、心灵全方面进行蹂躏。可以说鬼畜类游戏在日本已经从另类发展到了主流，真是世风日下，人心不古。

八、新一代的女主角

日本人的拿来主义很是厉害、新一代的游戏女主角象《寄生前夜》的 AYA、《生化危机》的吉儿和克莱儿，她们都有罗拉的傲人身段和佼好面庞，而没有 FORM EAR TO EAR 的噬人大嘴，很是迷倒了一大批狼。加上她们在游戏中勇敢地表现出了女性独立坚强的新形象，于是很多女权主义者都认为这是女权主义在游戏界的重大胜利。

其实恰恰相反，这是帝国主义的阴谋，是资本家和奸商的糖衣炮弹，是对女权主义的阉割，打倒帝国主义！我们要把红旗插遍……（众人：镇静、镇静、有谁来按住他）

老一辈教育我们：看事情要看本质。我们可以细心想一想：好莱坞电影里的女性有哪一部不是独立坚强的？独立坚强又不会让厂商少一条毛，还平添了众多的女性观众。同时好莱坞电影里面的女主角哪个不是 36、24、36 的身材？好莱坞电影里的女主角哪个不是一副可以当选世界小姐的脸孔？好莱坞电影里的女主角哪个不是背后有一个可靠的男人？

说白了这是个用烂了的典型角色，老早就被电影工业用得滥了，说到头来只是一个模子，女人喜欢男人更喜欢的典型角色罢了。你有见过电影和游戏厂商用一个 38、38、38（邮筒）的女性来当主角么？用一个不能动的坐在轮椅上的女性来当主角么？用一个从模样上看年纪过了 40 的女性来当主角么？

说白了，身材和相貌才是卖点。至于沙朗史东的智商是 168、吉儿是工学博士这又有谁去关心呢？典型角色只是男性心目中的偶像，绝对不是真实的女性。而在游戏开始电影化的时候选择电影工业的典型角色来做主角，试图用这个来说明女性地位的上升，这是明显没有说服力的。

女性现在在游戏里还是花瓶，只不过技术的进步让**陶制花瓶**变成了**鎏金镂空彩纹浮雕花瓶**罢了。◆

著名女性游戏角色不完全统计

时间	游戏名	女人身份
1985 年	超级马里奥兄弟	公主
1986 年	勇者斗恶龙 I	公主
1985 年	双截龙	主角女友
1989－2000 年	街头霸王 2～3	游戏女角春丽
1993－2001 年	VR 战士 1～4	游戏女角陈佩
1991－1999 年	美少女梦工厂 1～3	主角养女
1993－2000 年	天使帝国 1～3	全部女性角色
1993－2001 年	《特勤机甲队》1～4	全部女性角色
1993－2001 年	大富翁 2～5	游戏女角孙小美、钱夫人
1994－2000 年	格斗之王系列	游戏女角不知火舞、娜可露露
1995 年	仙剑奇侠传	女主角赵灵儿、林月如、阿奴
1996－2001 年	樱花大战 1～3	樱花以及众多女性角色
1996－2001 年	生化危机 1～外传	惟一女主角吉儿、克莱尔
1997 年	寄生前夜	惟一女主角 aya
1999 年	最终幻想 8	女主角 renoa
1999 年	太空频道 5	节奏音乐游戏主角
2000 年	死与生 2	几乎清一色女性性感角色
2000 年	勇者斗恶龙 7	始终的同伴玛丽贝露
2000 年	剑侠情缘 2	女主角燕若雪
2001 年	剑侠情缘外传	女主角月眉儿、纳兰真

从无“女”到无“性”

——西方女性游戏角色地位掠影

文:圣约翰克利斯朵夫

“女人啊,你的名字是弱者!”莎翁的这句名言如果在20世纪60年代说出,肯定被女权主义者打入了十八层地狱,更不要说在当代了。然而,就是在这样一个似乎已经实现了男女平等的现代社会里,却存在着一个被遗忘的角落——电脑游戏中的女性。

有人会大声说,我们有劳拉——劳拉不是女性么?

是这样的,但是劳拉不是全部,不代表全部游戏女性角色,也不代表电脑游戏整个产业的女性观点。在资本主义经济里,追求的是利润、金钱,可不是“男女平等”和“lady first(女士优先)”。

看看20年来西方女性游戏角色的地位变化,我们将发现,所谓的女性观点始终不过是资本与利润这个大怪物的尾巴罢了。劳拉不但没有成为女性在游戏中解放与确立的代表,反而正在一步步地被金钱所奴役。

[第一阶段]:70年代,无性别游戏时代

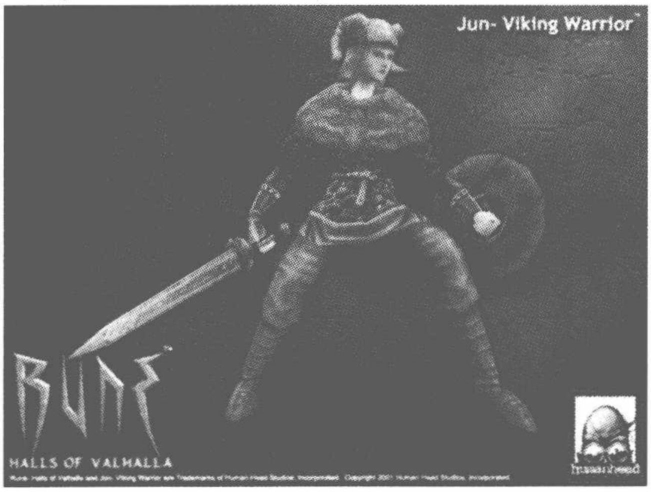
70年代,计算机硬件条件的限制强迫着当时的程序设计师将游戏设计得非常简单,基本没有在性别上投入过多的关注。那时,风行美国的《吃豆子》与《打砖块》,都是考验人的反应机能。

1974年,与电脑游戏关系甚深的《龙与地下城》桌面游戏开始出现女性角色,然而惟一的女性——公主,只有被英勇的男性豪侠与骑士们拯救的份。它特殊的游戏参与方式也为以后电脑冒险游戏迟迟不引进女性角色埋下了伏笔,谁愿意扮演一个可怜的弱者呢?

这个时期电脑游戏草创,各种新的游戏类型纷纷诞生,但由于机能的限制,大多数是一些游戏性极佳的简单休闲小游戏。以人为中心的电脑游戏直到计算机能够容纳更多的内容时,才渐渐开始形成风潮。

[第二阶段]:80年代,配角、配角、还是配角

apple2与IBMpc的出现带动欧美电脑游戏进入了大发展时期,不少游戏类型开始成熟、定型,其中的佼佼者无疑是角色扮演游戏。包括



横贯整个80年代的《创世纪》系列、《魔法门》系列、《金盒子》系列、《巫术》系列等,大批基于《龙与地下城》规则或相似规则建立的大型史诗性角色扮演游戏进入了鼎盛期。

女性,终于有机会进入电脑游戏。

作为漫长游戏中必要的调剂、以及游戏设计中内部社会体系结构完整性的需要,女性角色开始一点一点的被游戏设计者们不情愿地加入游戏。因为游戏的编造者们都是男性,天然的占有欲使女性角色的增加进展缓慢。《创世纪》系列里,不列颠尼亚的王是男性——要知道,英国可是在女王的统治之下。

此时的女性不但仅能作为极其卑微的超级配角在游戏中存在,而且地位还倍受打压。在当时风行的《波斯王子》系列里,公主永远是被救的弱者,只能出现在过场画面、或无关痛痒的游戏情节里。而《魔法门》系列在当时算是游戏中可控制人物最多的一个游戏了,即使这样,在这种组队模式的游戏里女性的角色也被有意加以忽略。不但她们的能力大打折扣,相貌也不见得好看。尤其过分的是程序设计师似乎有意降低女性的各项属性,以便玩家更重视男性主角。著名的、以第一版龙与地下城规则作为参数的SSI《金盒子》系列,在当年就是这样带有性别歧视的作品。其中强壮这个属性对人物来说是有上限的,尤其是女性角色,当时估计人类女战士的强壮上限只被定为18/50——相当之低。当时许多游戏都以这种规则进行制作,在男性设计师脑中,“平衡”,只需用女性角色在敏捷上的参数来稍微补偿一下就可以了。

80年代的游戏主角里,只有男人才有肌肉。想想同时期的好莱坞电影和施瓦辛格,我们就对欧美社会整体在游戏上的歧视性审美观不足为奇。

总的来说,80年代在与人有关的游戏类型——比如角色扮演、第一人称射击、组队冒险等游戏中,一般都出现了女性角色。然而她们只能

作为游戏的道具,成为男性角色们的陪衬与装饰。人们似乎更愿意看到一群热血男儿和一群同样没脑子的精灵鬼怪血腥地大打出手,而不想君子好逑的淑女们抛下矜持张牙舞爪。

男子中心主义是这一时期游戏设计的中心。

[第三阶段]:90年代,"时代"娇女还是金钱宠物?

经济全球化迎来了资本主义文化在世界范围内的扩张,电脑游戏也不例外。计算机"摩尔定律"的实现使游戏的容量更大、图像更美、速度更快,玩游戏的消费群空前增长,而80年代单调的男性角色们显然不能满足更多的消费要求。

针对这种情况,美国PC Data公司对有关游戏软件市场进行了调查,发现90年代的电脑游戏市场已经发生了巨大变化。虽然占整个游戏人口55%的是男性,依然维持微弱多数,但是在线游戏方面女性却已经超过半数,为55.4%。调查还发现,男性在射击游戏、战略游戏、体育游戏中的人数全部为女性玩家的三倍;女性人数全面超过男性的游戏是纸牌/扑克牌游戏、赌博游戏、猜谜游戏,女性在电脑游戏市场已经成为不可忽视的力量。

于是女性作为游戏的主角,似乎在一夜之间出现在了玩家的屏幕面前。

90年代初期,面临转型压力的传统RPG游戏开始酝酿改革,而改革的第一步就是打破男性游戏角色一统天下的局面,引人窈窕可人的女性角色。

1990年的《猴岛小英雄》打的是海盗,救的是人质,故事却不再是英雄孤身闯天涯了,温情脉脉的恋爱贯穿游戏始末。女性角色好歹开始摆脱了沦为道具的下场。

而冒险游戏的特殊语境(游戏环境的设计),更使女性角色的入驻顺理成章。柔弱、胆小、单薄,不是更能增加游戏黑暗诡异的气氛,给男性玩家们保护她们的冲动吗?1992年开始的《鬼屋魔影》系列因此引人探险与解迷的智慧女性。

同年的《亚特兰帝斯之谜》(lucasarts出品)里,我们的皮鞭英雄琼斯则干脆选择了"与女士同行"。

1994年,westwood发行了王牌作品的续集《凯兰帝亚传奇2 命运之手》。这一次我们彻底摆脱了令人烦闷的大侠客们——带领我们踏上冒险之路的,终于是美丽的"女"炼金士珊西亚!

《魔法门之英雄无敌》这个90年代斜出旁门的回合制战略游戏,也再没有了同门师兄《魔法门》的男性狂傲。虽然女英雄们的确难看,不过好歹大家可以操作她们了。

值得注意的是,90年代,大量西方妇女走出家庭,开始自我的事业,这种社会趋向也反映在了同期的游游里。游戏大师席勒梅尔的模拟经营名作《铁路大亨》(1990年),就可以自由选择戴假发、框墨镜的女总裁,尽管这好像不符合社会与历史现实——你看见过铁路公司有女总裁吗?

三年后的《文明》,席大师同样没有忘记男女平等——中国人,别说你没选择武则天!

一部一部的作品,一步一步的前进。社会观念进步的必然结果是:长期受到压抑的游戏女性意识的反弹。

劳拉,应运而生。

1996年,英国的eidos公司发行了一款震惊世界的游戏《古墓丽影》,游戏史无前例的将游戏主角定位为一个、而且仅仅为一个女性——劳拉(Lara Croft)。她的职业是考古,兴趣为攀岩、极限滑雪、射击。她几乎集中了现代女性的全部优点:独立、勇气、坚毅、智慧,当然还有性感与魅力。这款集冒险、解迷、角色扮演于一体的经典大作,使得所有的游戏迷们为之疯狂。在1996~1997年里,他们傻坐在电脑屏幕前,眼睛盯着这个胸围34d的完美女人,视线随着劳拉性感的屁股摇摆打转。随后的炒作更是将这个虚拟女性推向了荣誉顶峰——《时代》封面人物;全球最有影响力的五十人之一;好莱坞未来的票房女神等等头衔不一而足。女性主角一时间成为了欧美游戏界最受欢迎的新宠!

在劳拉巨大成功的鼓舞下,比劳拉更性感的游戏女性开始一个接一个的出现:

1998年年中,一款以女性为主角,兼具动作和冒险成分的游戏《龙女》上市。女主角飞龙女战士"龙女莱恩"穿着比劳拉更性感,冒险比劳拉更惊险;

1999年,根据美国著名成人漫画改编的游戏《FAKK2》,汇动作、故事情节、解谜和探索等于一炉。女英雄"朱莉叶·斯特伦"在PC上施展她的性感诱惑,让吃饱了饭后凡心四溢的老美们不得不掏出钱包。

而美国的Pure娱乐公司最近在开发第三人称动作游戏《芙琳特》时则干脆明确表示,同其他动作游戏相比,该游戏的主要优势有二:一是"扣人心弦的保罗·埃迪(小说作者)式的故事风格",二是"性感迷人的女主角葛瑞丝·芙琳特"。

巨大的消费群、丰厚的利润,让一向"战争,让女人走开"的战略游戏也眼红得插上了一腿。

1997年,《红xxx》首先在兵种里加入女特种兵特纳。随后在暴雪公司风靡全球的《星际争霸》里,也出现了可爱的卫生兵妹妹和女飞行战机员。著名娱乐杂志《细节》(Details)甚至进行了一次"1999年度最性感游戏女主角"的评选,获奖者是Ritual娱乐公司《重金属:F.A.K.K.2》中的朱莉叶·斯特伦。一时间加入女性角色在游戏里成为了一种时髦,似乎没有这些性感得出格的mm们,男性就不去玩游戏了似的。

除了这些看得见的女主角们,"看不见"的女主角也开始多了起来。1996年,《命令与征服》中心指挥所的声音是性感的"building";1998年,《星际争霸》里的虫族领袖成了"queen(女王)";1999年的太空史诗《家园》,则干脆让伟大的女性成为了"回家"的指路石——母舰中心电脑神经"卡伦、斯叶特";而在2000年,伟大的Veruna族女王已经开始在《王国》中指挥一支强大的水军"横扫千军"了。

在这些90年代的超级大作中,女性角色的数量与地位开始悄然增加,直到现在在某些游戏类型上的一统江山,让一些关注女性角色的人欣喜。2000年Activision公司出品了一款《数码少女》的游戏,该游戏的内容

完全以女性为中心，主要包括化妆、时装、占卜和人格测试等“女性感兴趣的活动”。于是有人认为，80年代以来电脑游戏中女性受歧视、受忽略、受贬低的现象已经结束。剩下的，只是让现在的“劳拉”们如何更完美、更受欢迎。

然而繁荣的背后，其实是丑陋、歧视与危机。

“紫月亮”是90年代一家专门开发女性游戏软件的公司。它创造的游戏女孩形象“洛克特·马瓦多”虽然已经深入人心，但公司还是免不了亏损的命运。在卖出了25万套游戏光盘后，最终黯然被玩具巨人Mattel公司收购。

2000年，美国儿童咨询机构Children Now针对女性游戏角色进行了一项调查。结果发现：在以女性为重要角色的作品中，38%的女性角色都有比较多的身体裸露，46%的女性拥有极细的腰部，38%的女性拥有较大的胸部，54%的女性角色被刻画成为嗜好打斗，行为暴力，而许多女性角色的行为特征更有相当程度的雷同。

2001年，美国的Simon & Schuster互动公司开发的一款名为《Panty Raider》（女性内衣）的色情游戏上市，更是引起舆论大哗，一片谴责。人们开始反思：“劳拉现象”的过分炒做是否将消费者引向了一个认识的误区：游戏女主角＝性感、性感，还是性感。

她们的智慧、人格、独立到哪里去了？真正的有识之士问道。在2000年CPL游戏大赛上，Anna Kang、Stephanie Bergman等一些女性的业界人士发起了一次研讨会，探讨女性在现代游戏中的地位与角色，相当数量的女性游戏业界从业人士参与了讨论。

应该说，在90年代欧美游戏的生产中，游戏中虚伪的女权主义总是与改变女性角色地位的努力相互交织。尽管女性角色的出现和扩大是时代发展的必然，可是男性主导的游戏产业绝对不会甘心自己中心地位的丧失。如今的他们，只是由控制的前台转到了后台——换了一种方式操纵而已。

资本主义商业的本质，注定了它对游戏产品、角色的定位，是一切以利润为中心。

[第四阶段]：21世纪，泛性别游戏——网络的力量

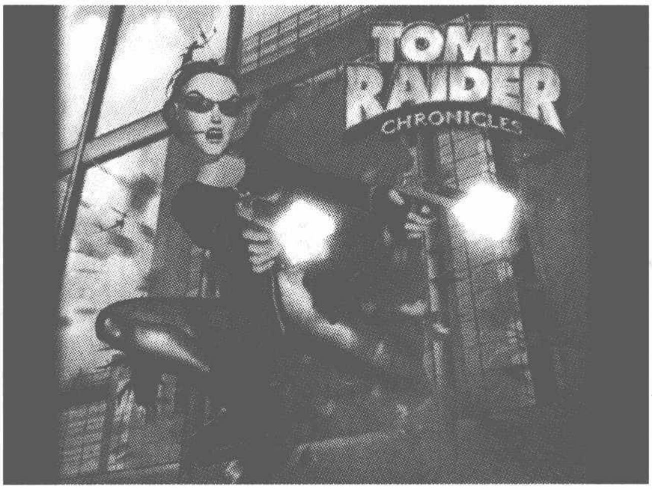
跨过一个千年，世界依靠网络连结在了一起。电脑游戏的消费进入全球化，世界文化的巨大差异迫使居于主流的欧美传统游戏对角色定位开始泛性别化，否则它就无法在全球不同人种、不同文化之间获得广泛的认同，取得商业上的成功。

在传统RPG方面，“黑岛”的《博得之门》系列（1998－2001年）和暴雪公司《暗黑破坏神》系列（1997－2000年），人物都开始摒弃传统的力量型设定，角色的性别比重处于基本对等（《暗黑2》男女比例3:2）。女性角色无论在性格设计、还是在功能上，都不会被玩家所刻意抛弃。

而2001年上市的动作游戏《奥妮》，女主角奥妮则完全象一个机器人一样行动。玩家已经感觉不到性别差异，而将注意力都集中在了游戏性上。

在这股游戏角色无性别化与泛性别化浪潮中，最特殊的要算2000年出品的《模拟人生》，这款面向全球的概念型游戏甚至出现了同性恋！（在第一版中，概率高达50%）

可以预见，在不久的将来，随着网络游戏的全球化普及，性别已经不是游戏时需要探讨的问题了——你已经可以在游戏中倒错性别、任意而为，那么还需要计较什么男女呢？



然而，正如女权主义奠基人西蒙诺娃曾经在《第二性》中指出的那样：

“马克思说：‘男女之间的关系是人和人之间最自然的关系。因此，这种关系表明人的自然的行为在何种程度上成了人的行为，或人的本质在何种程度上对他来说成了自然。’要取得彼此间最大的胜利，男人和女人首先必须超越他们的自然差异，真正建立起相互坦率与友好的关系来。”

游戏亦然。◆

著名女性游戏角色不完全统计

时间	游戏名	女人身份
1988年	光耀之池	公主
1992年	黑暗女王	女王
1990年	猴岛小英雄	ELAINE：GUYBRUCH的女友
1992年	鬼屋魔影	女主角
1992年	亚特兰帝斯之谜	女性同伴
1994年	凯兰帝亚传奇2	惟一女主角珊西亚
1995年	魔法门之英雄无敌	女性英雄
1996年	古墓丽影	惟一女主角劳拉
1996年	龙女	惟一女主角龙女莱恩
1998年	重金属FAKK2	惟一女主角朱莉叶·斯特伦
1997年	红色警戒	特种兵特纳
1999年	星际争霸·母巢之战	医疗兵、女武神瓦格雷、虫族女王Karrigan
1999年	家园	母舰中心电脑神经卡伦、斯叶特
2000年	芙琳特	惟一女主角葛瑞丝·芙琳特
2000年	数码少女	女性中心
2000年	模拟人生	与男性地位完全相当的角色
2000年	暗黑破坏神2	女巫、亚马逊战士
2001年	暗黑破坏神2·毁灭之王	刺客
2001年	ONI	惟一女主角奥妮
2001年	赏金奇兵	游戏女角凯丽

因欲念而生，因欲念而亡

文：evil

病房游记

东方有一句古谚：女人是水做成的。表面看来这是在赞颂女性的晶莹剔透与纯洁无暇，但更具深远意味的潜台词却是：一团无体无形、无色无味、流淌于男人股掌之间的冰冷液体。

西方的创世传说则表现得更加赤裸裸：夏娃是由亚当身上一根多余的肋骨转变而来，这就是女性所能代表的全部意义。

上述说法早已淹没在飞流三千尺的唾液中，但在游戏这个纯属男人的世界，东西方的两大古训却亘古不变。我决非是对天才女游戏设计师们和日益壮大的女性玩家队伍熟视无睹，但男性作为游戏界的基本框架与主宰，这已经成了一个不争的事实。

水和肋骨的故事已成为了过去，现今的男人把坐在电脑屏幕前醉生梦死当成了最好的发泄。然而当我们小心翼翼地走进透明屏幕之中，看见的也许是一个奇妙的医院。如果你对自己的身心免疫力有足够信心——下面六间病房可以满足你任何的猎奇心理。

肉的小屋

第一间病房内的患者具有如下普遍特征：双颊潮红、两眼喷火，或许还要再加上茂密的脚毛与肥厚的双唇。这一切都不折不扣地表明，荷尔蒙分泌严重过盛的痛苦正无时无刻地困扰着他们。在这群患者眼中，游戏中的女性角色更象是一挂挂五彩缤纷的肉串，只要天使般的面孔加上魔鬼式的身材，就足以令他们在电脑屏幕前流连。

为了满足这种猎艳的心潮，游戏设计者们挖空了心思，将美女们用填鸭式的手段塞进形形色色的游戏中去，哪怕是风马牛不相及的闹剧也不断推陈出新。君不见《特勤机甲队》这样一个好端端的战略游戏，居然以一幅幅引人鼻血狂喷的美女 CG 来作为最大卖点，这不能不说是为此类病症患者献上了一件最佳的亵玩品。

然而这等表现尚属轻度，在病房最黑暗角落的屏幕上，那些不堪入目的女性画面足以令任何一个正人君子脸红心跳——当然也足以令那些重度患者不能自拔。对异性的需求与渴望纯属人类的天性使然，早在中世纪的欧洲皇廷或是东方的金銮宝殿上，那些道貌岸然的贵族和士大夫们就已经对艳舞表演击节叫好，只不过昔日的霓裳羽衣变成了抹胸短裙，宫娥彩女而今是性感娇娃。

爱的小屋

第二间病房就像一间爱的小屋，小屋的男主人们却丝毫不能给人以幸福的感觉，现实与幻想间的巨大落差使他们食不知味、夜不能眠，整日恍惚的神情让人怀疑他们是否处于梦游。

无数游戏中那近乎完美的女性角色成了此类患者痴迷与臆想的直接对象，正是这些在现实中被泡沫爱情呛得透不过气来的可怜男孩，他们的泪水冲刷出了游戏厂商的生财之道。于是一个又一个完美的、近乎苍白的女性角色在恋爱类游戏中诞生，为了彻底满足部分男性玩家的臆想，并修补其内心上的创伤，才貌双全的女性设定足以让昔日的秦淮八艳为之汗颜。男性的自尊在这些虚幻的可人儿身上找回，而近乎变态的坎坷求爱之途更是将男性的虚荣心理表现得淋漓尽致。如果说前类患者把游戏中的女性当作满足欲望的工具，这些轻度臆想者则是把她们当作了彻头彻尾的心灵寄托。

可悲的是，近乎天使般的女性仍只是虚幻中的镜像，一旦破碎，现实的痛苦只会愈加强烈。

英雄的小屋

第三间的病房大门缓缓打开，出现在眼前的是几个早已声名显赫的男性英雄形象。他们或肩扛枪械，或手持利刃，头顶日月、脚踏寰宇、威风八面、不可一世。不错，这里就是一群整日鼓吹男性英雄主义的狂热自恋分子。

从最传统的英雄救美型游戏直到今天，女性角色的地位也发生着从花瓶到殉葬品的戏剧性变化。虽然最初游戏中的女主角一开始便要落入魔王之手，倍受摧残与折磨，但最终

还是可以落得个花好月圆、天长地久的美满结局。日复一日的喜剧性收场已不能满足那些疯狂自恋男性患者的所谓英雄主义，他们更希望看到用荒凉的悲剧去反衬男性英雄的悲壮与高大。这个使命异常艰巨，女性角色责无旁贷。大宇狂徒们的辣手催花无疑成了最具典范的成功，三位女主角中的两位香消玉殒，另一位也难逃"顾盼白首无相知"的悲惨命运。而更为可怕的是，一股"比谁死的多"的风气正在悄悄蔓延。女主角死亡的数目与游戏的煽情度直接挂钩，女性游戏角色、秦始皇陵兵马俑和埃及木乃伊一并成为了殉葬品的三大代名词。无数玩家在淌下眼泪的同时，是否也该为游戏中女性地位的卑微拍案而起呢?

尽管此类游戏中女性形象的设计日趋丰满与成熟，但仍无法改变其男性从属品的最终地位。当她们连最后一滴汁水也被男性自恋主义者榨干，弃置路边的命运似乎是不可改变。

格斗的小屋

第四间病房中关着一群"暴力崇尚症"的患者，格斗游戏理所当然的成为了他们的最爱。

早期格斗游戏中的女性战士可谓形态各异，既有娜可露露这样娇小玲珑的大脚美女，也不乏四肢粗壮似青蛙的春丽，纯情可爱的学生妹麻宫雅典娜、与成熟女人风味的Mature同样为冷酷无情的格斗世界增色不少。但纵观近期格斗作品中的女性角色，活像是从同一位产妇腹中跳出的孪生姊妹，清一色的匀称性感身材、再配上一张冷艳的面孔就足以将所有的女战士们一笔囊括。究其根本原因，女性战士在男性玩家的心目中只不过是一件可以摆弄出花拳绣腿的可爱玩具。当看到平日里端庄贤淑、温柔可爱的女性们在屏幕上一反常态，声嘶力竭地将对手掀翻在地，患者的肾上腺激素就会大量分泌，从而向脑垂体频频发出兴奋与刺激的信号。

于是可怜的女性们再一次充当了男性玩家变态欲望的发泄品，只是这一次满屏幕拳脚交加，表现得更为血腥暴力。

宠物的小屋

渴望远离暴力，寻找爱心的你来到了第五间病房，这里面关着一群"爱心泛滥症"的患者，这些看似慈眉善目的男性玩家正担当着一项培育少女成长的艰巨使命。

养成类游戏的出现使那些自小家中禁养猫狗的男孩们圆了儿时的宠物梦，请原谅我用宠物的字眼来形容此类游戏中的女性角色，但对于那些从不曾身为人父的无知浅薄少年而言，妄图从他们身上找到父爱的影踪绝对是滑天下之大稽。游戏中的女性更像是一只被拴在男人手指上的牵线木偶，随着主人手指的轻微抖动做出类似痉挛的反应。在男性玩家占有欲与支配欲的双重控制下，她们只好像上满了发条的机械，重复着毫无意义的生活，来换取那些见鬼指数的增长。这样可怕的单亲家庭简直可以与解放前帝国主义残害中国儿童的"育婴堂"相比，尚且有过之而无不及。

掀开那层"令少女们茁壮成长"

的诱人幌子，露出了男性玩家们一张张丑陋而又可怕的嘴脸。类似高级生物驯养低级生物式的欲望被他们强加到了游戏中的女性头上，从而使女性的地位与尊严再一次遭到了践踏羞辱。

危险的小屋

医院走廊的尽头是最后一间病房，门上"危险病房"四个大字令你望而却步。但出乎意料的是，这里并没有什么青面獠牙的怪兽，取而代之的是一群面目和蔼可亲、言谈温文尔雅的谦谦君子，他们所玩的游戏也全都是女性主角历经千辛万苦、拯救世界的感人大作。

但是千万不要被他们的文明外衣所迷惑!尽管在此类游戏中女性角色担当起了斩妖除魔，还世界以光明与和平的伟大使命，这条道路却走得并不轻松。虽然游戏中的女英雄们是无所不能的，等待她们的却是无休无止的使命和不断涌现的强敌。即使是在战取得了胜利后，女英雄们也无法找到正常女性所渴望拥有的社会归属与心灵归宿，被禁锢的心灵枷锁永远不可能得到释放，她们只是拯救世界的齿轮机器。而在这种对女性角色近乎于折磨的"奋斗"历程中，得到最终快乐的正是这些被锁在危险病房中衣冠楚楚的家伙，女性角色更像是满足他们畸形人生观与受虐心理的替代品，这些可怕的变态狂魔们无疑把男性玩家的病情推至高峰。

病房游记已告结束，稍有心智的人都可以觉察出游戏中女性地位的岌岌危机。人类几千年来的文明史已然证明，女性的社会关系与男性有着显著不同，在游戏中过分强调男女的平等，这显然不甚理智。人生的价值取向与情感纠葛始终是一件令人头痛的问题，即便是智者也无从解答。但不加任何拙劣的修饰，还游戏中女性角色以**最质朴的纯真面貌——**

这大概是我们惟一所能够做到。◆

写在女性游戏主角的大潮之中

文:衰人

女人!女人?女人……

胸脯的困惑

在被漠视、被侮辱和被损害了许多年之后,西元1996年,游戏中的女性角色终于迎来了她们的王。这是一个值得载入游戏史册的女人,她轻易地击碎了道具的传统地位,以着独立坚强的新女性姿态,在游戏中母仪天下。游戏中的男人臣服其下,游戏外的男人同样臣服其下。原来女性也可以是游戏的核心与瞩目的焦点,女性游戏角色从此不再是依附着男人而存在的道具,她们可以光彩照人地主宰了整个游戏,这无疑使女性在游戏中的地位上升到了前所未有的高度。此风一时大盛,艳光一时无双。当我们将仰慕的目光扫过游戏便利店里那一排排游戏女星,所有正常的成年男性都会注意到,并且尴尬地移开视线,或者费力地吞下唾沫。

是的,如果没有32d以上的胸部,就没有资格成为女性游戏主角。技术的限制使多边形人物的面部不可能刻画得惟妙惟肖,那么,生理曲线便成了最好的蛊惑。我记得三年前游戏天地上曾经展开争论:失去了大胸脯的劳拉是否会因此而魅力狂跌?我们不得不尴尬地承认,劳拉的性感的确是她最初将我们征服的武器。王尚且如此,后来者又将如何自处?在林立的游戏女星中,我们于是看到越来越少的布料和越来越壮观的胸部。生化危机3的吉尔穿着抹胸超短裙与僵尸浴血战斗,朱莉叶·斯特伦也荣获了1999年度最性感游戏女主角。女性玩家对这个可能会投以一撇嘲讽的微笑,男性玩家则激动地流下了殷红的鼻血。

是的,鼻血。我们无法违心否认性感对于男性的吸引力是如何巨大,我们也难以置信克莱尔身着露脐装在南极的冰雪中还能奔跑自如。为克莱尔定做一套厚羊毛装束并非难事,但是克莱尔在寒冷中战栗并不能成为让她舍弃了性感的理由。在万千男性玩家的期待与憧憬里,游戏女星只能性感、再性感、一路性感下去,直到血流飘杵。这种将性感进行到底的力量来自于男性玩家内心深处的蠢动,千夫所指,哪怕是《时代》封面人物的劳拉女王也不敢在游戏中为自己披上一袭风衣。游戏女星们惟恐少袒露了自己的美妙胴体,甚至恨不能一脱到底。这种在男性玩家面前竞相争宠的行为终于发展到了一个极端:《女性内衣》这款色情游戏大摇大摆地放上了柜台。遗憾的是它旋即遭到来自各方面的炮火轰击,理由是侮辱女性云云,游戏制作人流着委屈的眼泪申辩:我们不就比她们多脱了那么一点点吗?

但是重点并不在此处。

将女性的隐私赤裸裸地作为商业卖点,这就是下流无耻,活该人人喊打;将女性的性感隐晦地作为商业卖点,这就是星光迷离,注定大红大紫。

画皮的背后

点到为止吧,让我引领着大家的目光从大腿与胸部上移开。我们现在论及女性角色在游戏中的地位提高,不仅仅因为她们在游戏中贵为主角,更加因为她们被设定为坚强、勇敢、独立和自尊的个性。她们不再小鸟依人在男人身边,不再楚楚可怜地等待着男人的拯救,她们充满了冒险精神,顽强地与命运搏斗,创造属于自己的魅力人生。

比如说,劳拉。这位女冒险家的背景设定人尽皆知,用不着我再加赘述,玩家感动于她非凡的勇气,她坚定的意志,她高强的本领,她充沛的活力,这简直就成为了自由独立新女性的楷模呀——但是换个角度来看。

假如古墓丽影的主角不是劳拉,而是印地安拉·琼斯,或者别的什么男性冒险家?我们照样攀上跳下,我们依旧左冲右突,我们打猴子,杀恐龙,我们击败阴险狡诈的敌人得到了传奇的宝物。逆转了主角性别之后的古墓丽影难道会让我们觉得不适或者别扭吗?我们是否会因此皱起了眉头?

逍遥弟弟如果变成了逍遥妹妹,仙剑奇侠的意味将被完全颠覆,而猛男劳拉的古墓丽影依然是与前作毫无二致的真3D动作冒险游戏,我们依然在游戏的世界里呼啸纵横。操纵着性感的女主角能让我们在游戏中得到额外的快感,可是手持皮鞭的臭男人也同样适用于这游戏的每一个环节。是的,是的,劳拉依然是名门贵族的叛逆女孩儿——仅仅在公布的游戏背景中,而游戏中的主角哪怕是一只猴子,这也并非关键之事。她/他/它在游戏中的所作所为与她/他/它的身份被完全隔离开来,当然,玩家更乐意于控制

大胸脯的美女而不是一只满身茸毛的灵长类兄弟。

同样的诠释也可以适用于其他游戏女星，吉尔和克莱尔如果换成了基诺·李维斯以及汤姆·克鲁斯，玩家在解谜杀僵尸的时候亦将兴奋得大呼小叫。事实上，我们很难想象一个年轻貌美的女孩儿怎样才能够面对着大群丧尸而面不改色，又如何手持双枪将怪物打得碎肉横飞。女性坚强独立的气质是否非得在残酷的冒险战斗中才能凸显？而女人天性里温柔矜持的一面为何又被清除得荡然无存？

用一种简单的思路也许可以解释这一切：性感的女性躯体＋男性的行为模式，这就是新一代游戏的商业卖点。只需要简单利用女性柔软的身体来沿袭传统的男性思维与行为，就塑造处了新一代的游戏女星。她难道不够顽强吗？她难道不够勇猛吗？她难道不够独立吗？她难道还是女人吗？

真正的女性主义并非对男性群体简单的临摹，而是从女人自身的种种特质与天性出发，唤来女人自我意识的觉醒——身为“女性”的觉醒。

但在游戏界，这又完全是另外一码子事情，在男人的意识上画一层女人的皮，这于是带动了女性角色在游戏中的地位攀升。

统统都是 GP

所谓女性游戏主角的来势汹涌，所谓《时代》杂志的封面人物劳拉，所谓游戏中女性主义的抬头与飞扬。

以上统统都是 GP。

在这个商品社会里，大多数现象都可以用商业行为的基准来作出符合逻辑的解释。玩家们早已厌倦了千篇一律的道具女性，如同塑胶女模特，看多了，自然也就觉得厌倦。使用道具 X，X 女被强盗抢劫，等待侠客飞身来救；使用道具 Y，Y 女靓丽登场，摆造型为玩家养眼。然而大男子主义在当今社会越发趋于式微，并且从台前渐渐走到幕后，男性玩家并不介意操作女性游戏人物，出于微妙的性别取向，他们也会放

弃用腻味了的男性角色而选择美丽动人的异性。男性游戏角色威风了十几年，江山轮流坐，这时另一种强调自我存在的女性角色应运而生，她们有效地袪除了玩家一成不变的厌倦感，并带来新鲜的感受与别样的刺激。

那么女性游戏主角的风行也就不足为奇。之前的游戏女性角色，无非是按照男性玩家各式各样的欲望而制造出来的美丽人偶，而强调自我存在的女性游戏主角也无非是从男人所习惯性喜爱的一种姿态，被“捏造”为另一种男人同样喜爱的较为另类的姿态。说白了，就是换个口味。既然市场出现了换口味的潜在需求，触须万丈的厂商便灵敏地捕捉到这一点，并小心翼翼地推出了劳拉。劳拉的成功让厂商看到了女性游戏主角巨大的商业价值，跟风之作四面刮起，只需要将原本设定的男性主角换一个丰满的女性躯壳，再瞎掰一些似是而非的三流通俗小说背景，就有无数男性玩家流着鼻血彻夜通关，这是大潮使然。

然而这一切到底说明了什么？

彻底的虚伪。

道具也罢，主角也罢，在游戏里从来就没有过什么女性地位的提升。女性在游戏中依然是被漠视、被侮辱和被损害的，只是一个噱头和厂商赚钱的利器。玩家将自己代人男性游戏角色，以实现在现实生活中无法得到的满足；这同时玩家各式各样的欲望被厂商收罗，并塑造为各式各样的游戏女性角色供玩家满足。女性无论是作为道具的配角，还是作为画皮的主角，其地位都是相当卑微的，甚至可以概括为一个玩物。然而我却还是期待着在游戏中看到真正的女人，从内到外都纯正无杂质的女人，具备了女性的美德与天性的女人；虽然我明白，我的期待总是遥遥无期。◆

女权主义的飞扬

文：本社记者·飞翔

K.Lance 博士谈话录

您好，记者女士，我是国际女性权益维护基金会的媒体部顾问 K·Lance，很高兴接受您的采访。

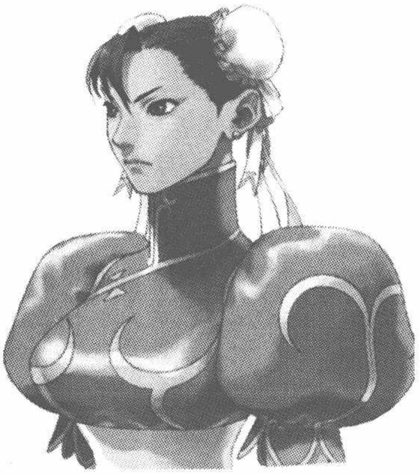
是的，我和我的组织从事这个伟大而高尚的工作已经有近一个世纪的历史，我们一直致力于女性在各个领域的地位提升，并且取得了举世瞩目的成就。以我所在的媒体部为例，我们参与了全世界无数女性公众形象的设计，创造了新女性在各个媒体——特别是电子娱乐业——光彩动人的形象。我可以很负责任地说：我们为女性角色在世界上争得了巨大的地位。

谢谢，我正要谈到这个问题。正如您想了解的，其实我们组织干涉了几乎世界上所有电子娱乐行业的女性塑造，但是我们仅仅做幕后的工作，您在制作名单里并不会发现我们的身影。既然纯银先生想做这样一个描述女性地位提升的专题，我征得董事会同意，将向您提供一些从未公开过的事实；当然，在公开发表时，希望您能将这些公司和角色的名字处理一下。

好的，那么我们开始吧。

最开始的时候，我们其实是从格斗游戏入手。您知道，要表现女性地位的提升，最好的方式是给她一个打倒男性的机会。我们驻日本的顾问凌波·洛山矶博士于是为游戏《街头运动家》设计了一个中国女性，她有健康的身体、恰到好处的服装和一双有力的腿。这个角色获得了该游戏公司的认可，而且效果相当出色，但是我们组织被国际娱乐业广泛承认是由于不久后，为该公司设计第二女性角色时提出的“二分论”。

对，这个词一直秘密流传在游戏女权界，外界并不知道。它是由我们的首席执行官 Z·cOMMANDO 提出。这个理论改变了女性的单一形象，并成为之后很长一段时间里我们为其他公司设计人物的原则。该原则的实质就是：当游戏中出现两个女性角色时，一个应是娇小内敛型，另一个应是健美青春型。这条原则我们沿用了很久，不仅仅是格斗



游戏，中国的武侠 RPG 和美国的著名 ARPG 都在请我们设计角色。直到 90 年代，在日本某部“低龄化”原则（也是我们提出的女权方案之一）下产生的著名动画中，我们依然使用了二分论原则。

什么？您看不出这对女性解放有多大的意义么？难道您可以忍受一部游戏中只有“一种性格和形象”的女性出现么？不！“须知参差多态，方是世界本原。”女性完全、而且有理由展示自己更多样的魅力，我们给女性增加了整整一倍展示自己的机会和模式，也使男性对女性世界的了解增加了整整一倍。这难道不是女权的解放吗？这实在就是女权的解放呀！

对，您很敏锐，我们不久就有了更多的理论，这和全球范围内的女权运动高涨是分不开的。我们顺应潮流，加大了女权在游戏中的力度。我现在依然记得在峰会上噗董事长的疾呼：“女权不是多了，而是少了！女性表现不是过了，而是不足！胸部要再大一点！年龄要再小一点！衣服要再少一点！给我一个 34d 不下垂的女性！”这番话，深深打动了在场的工作人员，在这个方针的指导下，我们跨出了游戏业女权发展的关键一步。

对、对，您真是冰雪聪明，就是那位著名的全 3D 角色，《时尚》杂志的封面人物。我们为她精心设计了完美的身材、骄人的动作和富有戏剧性的经历，她有钱、有能力、有社交圈、而且有魔鬼般的身材。这难道不是一个成功女性的代表吗？这实在是一个成功女性的代表呀！为了这个角色，那家游戏公司给本基金会一笔巨额投资，当然，它很快发现，那是完全值得的。

为了更好的表现女性可以与男性一样强大和自由，我们很快提出

了后续方案，打算制作该游戏裸体版的“N计划”，但是被游戏公司拒绝了。不过我们拥有足够的技术力量，和为了女性解放而不惜代价的决心，我们很快自行开发了那个版本并流传到网络上，获得了支持妇女解放运动的男性和女性的一致好评。

这个成功的个案在若干年后再次实现于一家日本公司的3D格斗游戏:《欲生欲死》。这次他们完全采纳了我们的建议，除了把女性的身体做得更加有质感与动感之外，更暗中制作了展露胴体的功能。于是，我们使世界上更多的人感到了女性的伟大，这就是女权的胜利!

但是请您不要露出疑惑的神色，我们知道，女性的解放正在于她可以自由展现自己的美丽。您不会认为束胸和裹脚才是女权吧?我们是女权运动的先锋，我们知道如何制作一个优秀的女性，那些角色在全球得到的重视足以说明我们的女权运动已经深入人心。这一点可以在之后我们克隆的，几个具有相同特点的女性角色的成功中得到充分证明。

关于女权的地区性，是的是的，我知道您是东方人，我们针对东方人的审美观点也有自己的女权方案。您知道，凌波·洛山矶博士二十多年来一直从事日本女学生的研究工作，成功地将其分为十几种不同类别。我这里有他的著作《论日本学校中的恋爱》、《日本女生分类学》、《学校中的女权》等，您可以带回去参考。在他的出色研究下，我们成功地使校园恋爱成为一个游戏类别，并把“二分论”更加扩展。这一点，您可以看看K公司在我们协助下制作的《心动记忆》，我们不但塑造了无数的女性样本，还成功推出了东方式的女权代言人——一个完美的女学生。她有着美丽的脸庞、标准的身材、温柔的性格、惊人的成绩、以及诱人的年龄。她是何等的善!何等的美!她是可以让所有男性都自惭形秽的完美女性!我甚至可以说，这个女性的成功，带动了日本以至亚洲的女权发展。我们可以发现，男性受众因此而更加尊重和热爱女性，这就是我们的成功啊。

在落后的社会里，女人必须贤惠、必须忠实、必须擅长家事，我们就是要在游戏中打破这些框框。新时代的新女性，只要美丽就够了;但是如果同时具有旧时代的优点，我们也并不拒绝。塑造优秀的女性形象，就是我们的工作。

不，您怎么可以这样说?我们并不是按男性的幻想塑造女性，而是充分地展现女性自身的魅力。但女性的魅力不应该也不可能只对同性有效，正如拙著《纯粹女性批判》中提到的:“脱离了男性审美的女权存在是一种虚无”。我们致力于塑造女权代言人的行动正是希望广大女性能正视自身，正视社会，这就是女权运动的真谛啊真谛!

遗憾的是，很多人并不承认我们的努力，认为我们是伪女权主义，这实在是令人伤心啊。但是我们依然会默默扮演幕后英雄，当您看到更多的完美女性出现在屏幕上时，那很可能就是我们的成果。

谢谢，我也很高兴能接受您的采访，漂亮的记者小姐，国际女性权益维护基金会随时欢迎您的光临。顺便说一句——您愿意做我的法蒂玛么?◆

策划原案

·专题名称:游戏中的女性·在鞋面上盛装跳舞

·专题主题:推出游戏中的“伪女性主义”这个概念，并强力抨击之

·专题结构:

1、西方游戏著名女性角色发展史，特别突出近年来的女性主角风潮，5000字左右;

2、东方游戏著名女性角色发展史，特别从不同的游戏类型出发，分析评述女性在游戏中的地位变迁，5000字左右;

3、从女性的角度抨击伪女性主义，风格犀利，2500字左右;

4、从男性的角度抨击伪女性主义，风格泼辣，2500字左右;

5、以恶搞的风格空想塑造出史上最虚假、最伪劣、最矫情游戏女角，2000字左右;

6、描述动漫大师宫崎峻笔下的“完美女性主义”，和“伪女性主义”作出鲜明对比，3000字左右。

(这个策划案与专题成品的区别相当大，由于两个作者失败，我在临时换人的同时也仓促更改了策划案。不过现在看来，更改之后质量并没有明显的下降，虽然专题的三个遗憾都是因此而起。)

无可奈何的尾声

文:纯银

如君所见

如君所见,这个专题是抨击游戏厂商对女性角色漠视和把玩的态度,正如专题的名字所述,游戏中的女性角色实在只是在鞋面上盛装跳舞而已,纵然舞姿轻盈,舞台的狭隘与卑微却不堪入目。这个舞台的另一个名称其实可以叫做“男性玩家的欲望”,游戏中所有的女性角色,不论道具性质的配角还是虚伪独立的主角,都是因着男性玩家的欲望而生。正是出于男性玩家对女性各式各样的期盼和希望,游戏厂商便对应着制造出各式各样的女性角色,让男性玩家可以在游戏中实现那些非现实的渴望——玩家于是满足,游戏于是热销。

因此从商业行为的角度来看,一切便豁然开朗,然而让人不快地是,女性游戏角色在这个两相情愿的商业行为中扮演了牺牲和屈辱的一角。如果社会可以对影视作品中对女性角色的侮辱作出针砭抨击,我们又有什么理由对女性角色在游戏中更加单纯的道具地位视而不见?事实上,女性角色在游戏中所受的歧视远甚于影视作品,她们或者愚蠢地成为男人的附庸,或者以纯粹男人的思维和行为模式浴血厮杀。在游戏中我们未曾见到一个完整的、性格丰满的、地道和道地的女人,而在影视作品中这倒是屡见不鲜。游戏中的女人总是为男人而生,或者具体到为取悦于男性游戏玩家而生,一个为取悦他人而生的形象或者真可以完成自己的使命,但于自身而言,这无疑是一种悲哀。

那么什么又是我们所希望看到的女性游戏角色?

我想到了日本动画巨匠宫崎峻笔下栩栩如生的女性。宫崎峻是一位不折不扣的女性主义者,他塑造出的女性形象统统迷人的一塌糊涂。然而她们并非完美,也没有美丽出众的容貌,当然更不会袒露出丰满的肉体。她们可以是四五岁的小女孩、十岁的扫帚魔女、十六七岁的山犬公主、甚至是六七十岁的老海盗!她们坚强、勇敢、纯洁、纤细,可是她们也会哭泣、恐惧、沮丧、或者娇纵。她们常常让观众感受到亲切与真实,却又是那样无瑕的可爱,其中风之谷的娜乌西卡十几年来一直被评选为日本最受欢迎的动画女主角,而她们的深入人心只是因为,宫崎峻先生有着一颗尊重女性、关怀女性的心。以着这样真诚的心态去制作,效果完全不是那些为取悦大众而捏造出来的美丽人偶可以比拟,用最纯粹的心去感动自己,塑造出来的形象才能够感动别人。感动与取悦完全是两种层次,是两种高下立判的境界,**感动是心灵深处的颤动,取悦却只不过是欲念一时的满足。**

在风之谷中,娜乌西卡的父亲被帝国军队杀死,村庄也被攻陷。为保护全村老小的安全,娜乌西卡放下了杀父之仇挺身而出,甘愿去帝国充当人质,其勇气连帝国将军也不得不刮目相看。而当众人散去,看着自己的秘密花圃也即将枯萎,孤单的娜乌西卡扑在剑客怀里失声痛哭:“我好惶恐,心里充满了恨,不知道该怎么办才好。已经不想再伤害人了…”

这一刻,我感受到娜乌西卡是真实的。没有虚伪的完美,没有在她身上注入被提炼而出的所有美德,没有为取悦任何人而刻意雕琢,我只是感受到娜乌西卡那一刻的无助与悲哀。女性不是为着取悦任何人而存在,无论在现实中,影视中或者游戏中,她们都应该具备自己独立而完整的生存价值。而正是这样的女人,才会给予我们最真实的感动,再美丽的人偶也不过是人偶而已,让我们醉心的却往往是沉默的灵魂。

如果游戏制作者死死地抱住了取悦玩家的心态,游戏就永远无法迈入它梦寐以求的艺术殿堂,只能在商品交易中起起落落,沉沉浮浮。

如果女性游戏角色始终把取悦不同的玩家当作了自己的目标,她们就永远也只是玩家手中的玩物;这同时,被厂商摸准了脾气的玩家紧紧地掌握在厂商的股掌之中,从某个意义上来说,他们也不过是一只螳螂。

什么时候我们能学会尊重身边的一切,而不是大呼小叫的发泄?

什么时候我们能放下一切的功利,去探索自己内心深处那分最微妙的感动?

什么时候我们能用真诚的心去面对这个世界?

如君所见,我们离这个梦想还很远很远。◆

游戏撰稿人手册.TXT

制作者手札

在游戏撰稿人的题材上有两种操作角度，一是对整个“行业”挖深度，推观点；二是把深度压下来，仅仅作表面上的介绍与讨论。我认为前者不适用于游戏天地现有的读者群，因此采用了后者，将游戏撰稿人分作四代来建立一个清晰的专题脉络，并且采用了三条线平行推进的手法：1、简评第一、二代名撰稿人，打明星牌；2、深入介绍第三、四代撰稿人的现状，他们正活跃于读者的眼前；3、多角度选取对游戏撰稿人的评价，听取各方各面最真实的声音。其中第一条线获得了预想之外的成功，第二条线只能说勉强及格，第三条线完全失败。

专题的第一篇文章由老牌作者 Salala 亲自操刀，对第一二代撰稿人作出了简短的述评。由于基本上把过去所有的名作者一网打尽，述评也很到位，效果出奇的好。第二篇文章是 cOMMANDO 的自述，作为最出名的老牌游戏撰稿人，他真实地记述了自己从事这份职业的心路历程。至此，第一条线基本结束。第三篇文章对第三、四代撰稿人作出了综述；第四篇文章以三、四代撰稿人为范例，描述撰稿工作中种种不为读者所知的内心波动。第五篇文章对所有的游戏撰稿人提出了反思，论点很悲观，为这个专题增加了几分深度。而读者在跟随着专题追忆了一、二代撰稿人的风采，了解了三、四代撰稿人的生活，并且明明白白看到对所有游戏撰稿人的警示之后，如果还愿意加入游戏撰稿的行列，最后一篇稿件告诉了他们成为游戏撰稿人的入门方法。一份包括“编辑看撰稿人、撰稿人看撰稿人、读者看撰稿人”的调查结果则作为第三条线，以花边的形式附着在报纸的每一页上。

由于第二、三条线并不成功，我对这个专题是不大满意的，但不知道是由于第一条线过于成功，还是水到渠成，读者的反应非常热烈。这是令我翻身的一个专题，自此，很少有读者坚持用冷眼看我。我对整个专题的个人评价是 A－，二、三条线的不成功是主要的遗憾，而我在排版上的创新相当清爽，表格的大量运用为专题增加了不少额外的乐趣。其实我对整个游戏行业一直很悲观，对那些职业游戏撰稿人的前景就更加悲观，这个专题的制作牢固了我的想法，并且将观点比较隐晦地写在了《路迢迢》中。因此制作到最后，心情其实是不大好的。

关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大约是 6:1，这完全超出了我的预期。批评主要来自于两个方面：1、认为我在捧红那些无耻的枪手；2、认为那些撰稿人在互相吹捧极其无聊。说实在的，这两种批评我都完全不接受，甚至不大理解。

说枪手，枪手到。我的下一个专题将直击中国游戏业界的枪手问题，这也是中国游戏业界第一次公开、客观、正视枪手问题。◆

目次

1、《我眼中的撰稿人》 □ Salala

2、《只能——必须——勇往直前》 □ cOMMANDO

3、《枪手！又见枪手！》 □ 阿雅奈美·罗斯德安吉儿

4、《枪手馆》 □（四人合写）

5、《路迢迢》 □ 衰人

6、《撰稿人入门手册》 □ 纯银

过去之书

文:Salala

我眼中的撰稿人

本文中提到的大部分撰稿人已经远离了我们的视野,但他们的名字已镌刻在我们的脑海之中。按照我个人的分类法,活跃于1998年之前的被我称之为第一代撰稿人,活跃于1999年前后的是第二代撰稿人,活跃于2000年之后的是第三代撰稿人,今年开始崭露头角的撰稿人则是第四代。在本文中,Salala对第一、二代撰稿人作出了他的追忆,而我们也许可以跟随他追忆的轨迹回到那些痴迷的岁月。必须说明的是,Salala自己也是第二代撰稿人的佼佼者,其作品《堕天》到现在依然被我推崇备至。

——纯银

我拥有电脑的时间很短,是1996年年末,所以我对之前的软体动物、叶伟、叶展、钟以山等人并没有记忆,我的记忆是从1997年开始的……

传奇的开拓者

Firefly●Firefly,这曾是我的朋友,同事和领导。Firefly的文字并不奇巧,但是文字基本功非常扎实,而且英文水准一流。我曾亲眼看着他翻译的长达数万字的《人马座阿尔法星》的数据资料,当时就惊讶得无法合拢嘴巴。Firefly的游戏专业水准非常之高,所写的《游戏名人堂——游戏界最有影响力的16个人》也是一篇具有历史意义的文字,而且那应该可以成为撰稿人提高自己水准的必读课文。Firefly的经历有部分和我是重叠的,他成为星云游戏网的主编,后来在星云编入联众不久后便离开北京回到成都,目前应该是负责某国家书店的网站建设。他现在是一个离开了游戏圈,却不时关注里面的角色。

软体动物●我对软体动物的认识是从1998年后半年才开始的,那个时候他的名字更多是被叫做“长毛”,这仅仅是因为他一头及腰的长发。1998年年底我开始和长毛变得熟悉起来,于是明显地发现他的风格——完全的口语个性化。就是说他的文章就象是两个人随便聊天说出来的一样,而他对从80年代到90年代之间这么多电脑游戏的熟悉让我吃惊不已。有人说他文章的风格影响了整整后面一代撰稿人的写作风格,这话说的大了点,但是影响50%我觉得还是没有太大问题。软体从《电软》离开后,先后去过前导、CBI、尚洋、eLong等公司,目前情况不明,不过头发已经剪到非常的短了。

钟以山&梁怿炜●钟以山的时代我并未遇到,而梁怿炜(卫易)1997年因为《剑侠情缘》也曾在媒体上多次见到,鉴于那文章是带有观点的评论性稿件,我无法作出评论。如今钟以山在《新娱乐时代》做负责人,而梁怿炜仍然可以在《电脑报游戏世界》上看到他的评论稿。

赵剑平●第一次遇到赵剑平是在1997年《游戏天地》第1期上的《红色警报》攻略,览过并喷饭之余,用了15天才爆机,然后便记住了这个名字。印象中赵的文章一直出现到1998年底,而我则多次在CBI上看到他所撰写的攻略,类型几乎全都是即时战略游戏。他的文风带有如今极强的“网络特性”,即平民幽默,他的攻略即使是至今也无人能在文采上胜过。赵剑平曾在1999年进入目标软件成为《傲世三国》的策划,却也在2000年因为个人原因不得不离开目标公司回到沈阳。

枫红一刀流●枫红一刀流的文章直到现在也时常在各大媒体上遇到,我大概是在1997年后半年开始看到他的文字出现,攻略居多,也有前瞻和综述的稿子。大概在1999年之后他几乎就只写攻略的稿子了,而且就算是这样好象也写不过来的样子。记得周围的编辑朋友大都对枫红的攻略表示满意,认为是目前水准最高的攻略,不仅是图片,在文章的结构编排与写作技巧上几乎都可以成为攻略的范文。据说枫红曾有打算前去日本,但后未成行,现在他还在从事职业撰稿人的职业,而且他也是我看到的最有职业素养的游戏撰稿人。

集结的大活跃武将

龙翔一族●我印象中的龙翔一族一直在1997~1998年活跃来着,而李青更多是用嘻嘻李作为笔名。我记得他也曾是电脑报“小生手记”的第一人,后来“蜡笔小生”才过渡到现任小生上。久远的记忆已经有些模糊,似乎他手里出过很多游戏前瞻的稿子,在游戏咨讯远不如这个Internet时代便利的当时,那些文字曾让无数的人热切期盼。在1998年底龙翔一族的主页几乎成为当时国内访问量最高的游戏站点,后来龙翔的主页果真如他所言成为了商

业网站，一直到前不久，你还可以在多来米中文站的游戏频道“龙翔咨讯”看到嘻嘻李的影子。

天骄●天骄创作室是一个非常老的创作集体，如果没记错的话，最开始只有3个人左右，而我的印象中能记得名字的只有吴冠军一个人，后期能记住的也只有雷鸣。天骄的稿子的出现频率相当高，在1997~1999年也一直发表各类文章在报刊媒体上。1999年底或是2000年年初，天骄把自己的个人主页卖掉变成了“游趣网”，现在依然在网上风头强劲。

流星雨●同一时代比较出名的还有流星雨工作室，因为不太熟悉，所以无法用更多的文字叙述，至今此工作室成员似乎依然在各大媒体发表文章。

火狐狸 & 枫茗轩●在1998~1999，火狐狸工作室和枫茗轩工作室也是经常出现在媒体的个人工作室。其中火狐狸工作室成员有火狐狸、Firefly、祝佳音、可爱多、杰迪等撰稿人不断制造良好的声誉，而枫茗轩工作室也在费江枫的带领下成为了游戏业内创造力极强的工作室。在2000年，原创极高的火狐狸工作室因为Firefly、祝佳音、杰迪进入游戏专业网而逐渐声势降低，而枫茗轩工作室的费江枫则更多的开始从事游戏相关汉化工作，逐渐减少了稿件数量。

前瞻的前辈

蔡臻欣●蔡臻欣在1998~1999年一直活跃在各大游戏媒体，2000年后期就很少见到，不知是更换笔名，还是因为其他原因离开。蔡臻欣的前瞻数量巨多，而且质量均为上乘，让人非常佩服其英文功底，不过很少见到这名作者所写的其他类文章。

戈五●类同蔡臻欣的还有戈五，这名作者的稿子从1998年至今依然生龙活虎，但是大多为前瞻类稿件，以上两位均是是我经常观看其文章并学习的前辈。

综述的达人

白玉盘●白玉盘，综述类文章的达人，罗列的数据常让人无法不吃惊地相信他的观点——许多人都问我他这数据是否准确是否是从游戏公司偷出来的他到底和那些游戏公司有什么内部关系等等。老实说我也不知道那些数据他是怎么得到的，在这里我仅向白玉盘同志表示我的敬意，要知道，国内能在综述方面和他一比的也只有几个人而已。白玉盘目前的具体个人情况不明，但是至今时常会看到他的文章出现在各媒体上。

大狗●我一直对大狗有种比较敬佩的感觉，因为他的文章专业性非常地高。从游戏介绍文章本身我能看出大狗先生不仅对游戏咨讯非常敏锐，而且对相关的文化都有比较深入的了解。而且他对新闻的判断也常常出人意料，十足的充满了个性化的分析，让我即使不同意他的观点，也会觉得他的观点蛮可气的。大狗的评论性文字极具逻辑性，记得他曾在2000年上半年的CBI主持一个“边走边唱”的栏目，以每周一篇5000余字的稿子维持大概4个多月的不同观点，即使是放眼现在也没有人能够做到(尽管我对他其中的许多观点有着自己的保留意见)。这家伙就游戏撰稿来说应该是个全才型的人物，虽然这话说起来大了点。大狗目前应该刚刚处于婚礼期(蜜月期吧)，之后的具体打算好像还不是很清楚。那么，祝他新婚快乐。

村雨●村雨也是我是比较熟的人了，我认为他现在依然是国内少有的通行式的撰稿人。村雨的作品在1999年一年之间出现在许多游戏媒体上，属于比较规矩但是却非常符合编辑要求的作品。对读者来说，通俗易懂的文字会让人更容易接受文章中所要表达的内涵。村雨最开始的作品很多倾向于TV GAME方面，即使是PC游戏也经常写移植类作品，这和他的个人兴趣不无关系。村雨的个人综述水平，就我个人感觉应该是和大狗及白玉盘在同一水准线上。目前村雨在亚联游戏做市场专员。

生铁●生铁的名字和他的真名有点联系，同时他也有着许多个古怪的笔名，而且他拒绝为此承认。就在民间许多自称老玩家的读者宣称自己已经不看《大众软件》，只是因为觉得杂志水平太烂的时候，生铁的专题与中国游戏报道起码噎住了许多人的喉咙。我个人是十分推崇生铁的文章，在综述类的稿件中使用冷静的文学笔调写法，在正规的游戏类刊物极为少见。当他用那种冷漠却真实的笔触把我们日常生活中的游戏一点点剥离出现的时候，玲珑的碎片落得满地狼籍。综叙类的文章，白玉盘、大狗、村雨、生铁，这四个人在目前的国内游戏环境属于顶尖状态。生铁目前在《大众软件》杂志社任职。

游戏的文人

祝佳音●祝佳音的网上用名是cOMMANDO，一般他会不止一次地提醒我他名字的打头字母是小写后面都是大写(笑)。祝佳音的游戏撰稿是从他的网络游戏小说开始，其小说气势相当宏大，而在描写细节的笔触上也较为细腻。在1999年之后的日子里，他撰写了许多游戏评论、以及观点类的综合性文章。祝的文章条理性非常清晰，语言具有个人强烈的压倒性倾向，感染力非常强。他在1999年上大学，一年后辍学进入游戏圈，工作单位经历了星云游戏网、亚联游戏，目前在《大众软件》杂志社任职。

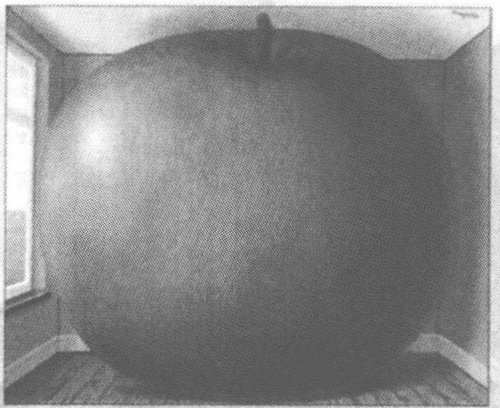
东东●最早开始认识东东的稿子是他的小说，后来发现他也写游戏的评论和攻略等。我始终认为东东所撰写的游戏小说都是非常漂亮的作品，尤其是创意十足，无论是《米兰塔的红羽衣》还是《NPC》，都是游戏小说中全新概念的突破之作。目前东东在《家用电脑与游戏》做编辑。

形象●在游戏小说方面，我有印象的另一名撰稿人是形象，他所撰写的《夏末秋初》至今仍是我认为

最好的游戏(相关)小说作品，无人出其右。

CBI 的编辑们

阿猪●我把阿猪归到撰稿人里似乎过分，但是又有多少业内人士敢说阿猪写的文章没影响过他？阿猪那句经典的“足球，朋友，电脑，游戏，酒，这就是我们生活的全部。”即使在今天我也无法忘记，即使当时他可能只是随手敲打。1997～1998 年的 CBI 是一面旗帜，最鲜活的人物都在上面活跃，而阿猪正是扛着这面大旗行走的人。阿猪在离开 CBI 后去了一个寿命不长的杂志《新浪潮》，之后去了 Elong 做技术人员，并彻底地离开了游戏圈。



蚂蚁●如果说阿猪是曾是 CBI 的一面旗帜，那么蚂蚁就应该是另一面。蚂蚁并非撰稿人，所以我只想淡墨描过。1998～1999 年、直到 2000 年年初，蚂蚁由第一位女性游戏从业者(非真正意义，只是个称号)成为了 CBI 游戏天地的代言人，这其中的曲折非一般人所能了解……蚂蚁离开 CBI 后去过 ChinaRen 做游戏频道，后又去华彩公司去做《网络游戏世界》这份杂志。对于她这应该是幸福，我想。

天生玩家●天生玩家(NBP)似乎从来没在 CBI 上过多地出现过，即使反复观看 1998 年末到 1999 年的报纸，也未曾在某个角落寻找到这个曾建立了 CBI 最详细的作者列表的专职编辑。CBI 在 1998 年后半年到 1999 年 5 月期间的游戏新闻都出自他手，而《游戏之神》和《电子竞技职业报道》的译文也同样让我无话可说。一直到现在为止，我依然认为他是目前游戏圈里游戏专业水准最高的编辑和译者，绝非吹捧。他从 CBI 离开后去过尚洋公司，后来又去往 Elong 公司做游戏频道，直到几个月前。

毛熊三●我对毛熊三最有印象的文章，是 1999 年初发表在游戏天地的《东逝的长江水　永远的三国四》，这篇被众多期报纸压下去的稿子居然在读者调查时重新翻起，足见文章的感染力。不久后毛熊三就正式入住 CBI，成了专职的编辑，并开始以自己的独特个性重新打造后来被誉为 CBI 经典栏目的“江湖夜雨”。在 2000 年年初的那段日子里，江湖夜雨成为了 CBI 的招牌栏目，毛熊三也成为新一代 CBI 的代言人。如果不是他随后就离开 CBI 的话，也许他现在依然是代表着 CBI 的形象。目前毛熊三在天人互动公司任职。

衰人●衰人的出现也是在 99 年年初的时候，良好的文笔使得衰人的文章有着自己的独特个性，衰人的文学水平使其在组织文字的时候游刃有余，而且每篇文章都有着不同的写作思维。许多时候他都是靠着一种类似于黑色幽默的笔调进行写作，文章看似一副无聊的个性和皮肤，却在里面蕴藏着非常深的激情，一旦有一个出口便喷薄而出。衰人曾在成都市人民检察院反贪局工作，后辞职进入《net！数字化用户》任执行主编，目前在 CBI 编辑部负责专题，逼迫我写本篇稿子。

在这篇琐碎却真实的文章中，我所能做到的，就是凭借着大脑中的碎片，挑出写文章的人和对写文章有重要影响的人物一一列举出来。但是这并非说除了这些人就再也没有优秀的撰稿人了，我所接触到的媒体主要集中在 CBI、大众软件、家用电脑与游戏、电脑报、游戏时代上，而个人的好恶感又极强地左右了我的视线。我能够公正的评价这些撰稿人么，我有资格评价这些撰稿人么？我不知道。这篇文章是完全靠着我的个人记忆所写，如有错误实所难免，如有不当也请原谅，如有未提及的人，那多半是我的忘性太强了吧。

而撰稿人的未来又会怎么样？我不知道，谁也不知道。这个行业没有一个公开的标准，在一定程度上它属于很无奈的状态。能写出真知实见的撰稿人，可能并没有那些只知道混稿费吹稿子添模板的人得到更多的物质奖励。这是这个行业的悲哀，我只能观看，甚至服从，却无法左右。

我这几年所接触的撰稿人群，有业余地写进来业余地写出去的，有辞去工作全心全意写稿子的，也有直接拿这个为跳板进入游戏圈的。就算曾经有再多的激情和热情，最后也难免会回归于平静。

那么，就让我拿某人说过的一句话再添加点自己的枝叶作为结尾吧：**“也许那些日子不值得，但是我毕竟全力投入地去做过认为应该去做的事情。回头想想，那段日子有游戏相伴，已经是可以让自己心满意足的事情了。这样的事情，夫复何求呢？”**

是啊，做一名游戏撰稿人，这样的事情，夫复何求呢？◆

滚滚长江东逝水

Firefly	成都某国家书店
钟以山	《新娱乐时代》
粱泽炜	自由撰稿人
枫红一刀流	自由撰稿人
李青	多来米中文站
天骄	游趣网
村雨	亚联游戏
生铁	《大众软件》
cOMMANDO	《大众软件》
Salala	《大众软件》
东东	《家用电脑与游戏》
狸猫	娱动工场
大猫猫	上海网易
阿猪	Elong 网站
天生玩家	Elong 网站
蚂蚁	《网络游戏世界》
毛熊三	天人互动公司
衰人	《游戏天地》
光头	深圳经商

追帆之书

文:cOMMANDO

只能——必须——勇往直前

在第二代撰稿人之中，cOMMANDO也许不是风头最劲的一个，但他绝对是我最欣赏的一个，就我个人认为，cOMMANDO应该是目前活跃在游戏撰稿圈中最出色的作者。虽然cOMMANDO在读者心目中留下最深刻印象的是他的游戏小说，但那并非cOMMANDO所愿，在这段导言中，我特别加上一句cOMMANDO时常挂在嘴边的话:“我真的不希望别人总叫我游戏小说家，那代表着我这两年来一事无成。”

——纯银

必须说明的是，回忆过去挺容易，但挺容易中最不容易者还属正视过去。在这里我所做的，就是努力回忆我感到气馁的时刻、欣喜的时刻，对自己作出评价并把它们记录下来。我相信只有这样，这篇文章才有意义。当然，请相信我没有也不会在这篇文章里对自己进行吹捧——即使是我表扬自己，也真的是出自由衷。

PART·1 勇往直前

我最早以撰稿人身份出现在报纸上似乎是在1999年，我写了一篇叫《正规军与杂牌部队的战斗》的小说，被当时CBI的编辑NBP看中并放到了报纸上。以我现在的眼光看来，那东西真是惨不忍睹，但当时的我自然还感觉不到这个。写完这篇小说之后，我和毕波——就是Salala——开始负责CBI上的游文戏字栏目，我们每个月各写一篇小说然后放到报纸上去，记得我的第二篇小说是《当战斗开始时》，之后是《勇往直前》。

写《勇往直前》的时候，我刚第三遍看完《活着》，我记得在看完书的一刹那就涌起了要写一个东西的念头，于是《勇往直前》诞生了。写这篇文章只用了我一个下午，说实在的，那种平淡的笔法与其说是要营造什么效果，不如说是看完余华作品之后的自然风格模仿。

这篇文章得到了很高的评价，读者非常满意，我自己也比较满意。事实上我对《勇往直前》的满意主要是在于我首先使用了第一人称角度来描写一个俯视的游戏，让本身并不出众的作战单位成为了主角。这个创意被诸多的小说应用，几乎成为了现在60%小说的固定套路，所以我们得以看到无数的机枪兵、农民、或者SCV，在我们看上去简单无比但实际上尸横遍野的战场上艰难地喘气。

PART·2 阳光和雨

《勇往直前》之后，我写了一篇叫《Hackers》的小说。因为当时的混乱和匆忙，这篇小说即使是在我自己的眼里也属于粗糙之作。现在回头来看，文章中的自我美化让我本人都感觉羞愧，但是有一个女孩却很喜欢它，说那篇小说体现了一个男孩的梦想。

接下来我开始放假，呆坐在书本里，被无数的东西感动得要命。这时我开始不满足于只描写游戏中的枪、火花和血，我决定要写我真正希望写的东西。

实际上，在最初，我的东西一直有自我美化的嫌疑。我写出一个故事，把自己当作主角，让自己拯救世界除恶扬善最后抱得美人归。这样的写作实际上就是一个自我满足的过程，但这只能算是为自己写的故事，我的东西已经开始发散着严重的自我英雄主义气息，我很可能会不停地被自己麻痹，直到创意全无。

于是我做出了一个决定，我要彻底地为自己写东西。我不考虑观众的喜好，不考虑他人的回应，我决定抛弃自己幼稚的英雄思想，真正地剥开自己。

于是就有了《PK》和《阳光和雨》，我开始试图在游戏小说中以我为典型更深入地涉及人和人性。在我的眼里，这不是关于UO的小说，这也不是关于战斗的小说，《PK》描写的是人内心深处的暴力本能和在群体状态下的无控制性；《阳光和雨》描写的是人内心的不稳定和妥协。从某种意义上说，我是在写一个故事，这个故事可以发生在中世纪，可以发生在未来，但我把它定义在游戏的世界中，如此而已。

在《阳光和雨》的写作过程中，我逐渐避免自我美化，我要面对真实的自己，并强迫着自己写下真实的自己。我本来就是普通的人，我善变，我害怕孤独，我害怕背叛和被别人猜忌。面对诱惑我会动心，面对敌人我会恐惧，面对孤独我会烦躁。我是一个喜欢自我安慰的人，从小我

就喜欢编故事给自己听，我在面对挫折的时候习惯于为自己讲述美好的故事，但现在我要让自己接受真实的自己。

最后我写完了这篇小说，我终于可以正视自己。接下来，我开始写《散乱心绪》。在这篇文章中我开始对文字本身进行改造，我喜欢并比较擅长以描写人物行为的方式表现人物内心，所以我在这篇小说中大量使用了这个方法。

PART・3 散乱心绪

最初，这些文章的反馈令我欣喜，很多朋友告诉我他们喜欢我的改变，但接下来读者的反馈让我越发对自己的做法感到怀疑。很多的读者来信告诉我，他们不喜欢《PK》和《阳光和雨》，理由是看不懂。是的，大多数读者并不希望我作出改变。

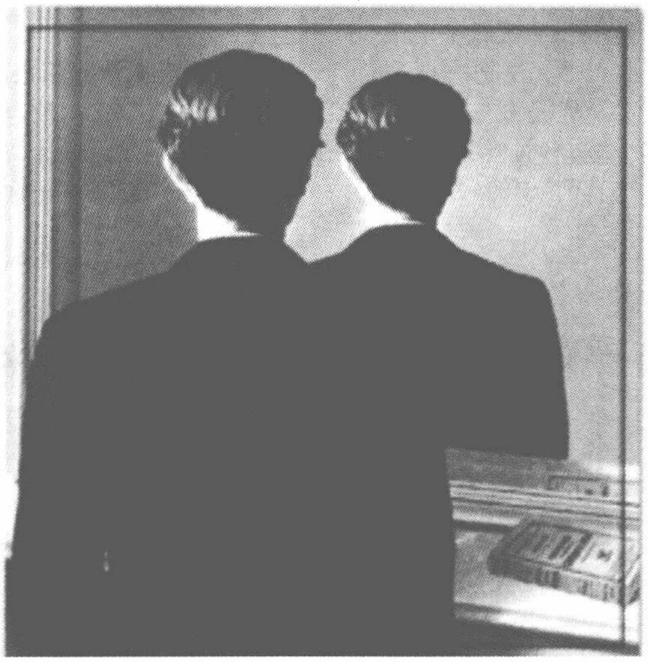
现在的问题很明显，我想表达的意思读者看不懂，而读者想要的东西其实很简单——但我不愿意继续写。我重新开始矛盾，我弄不清楚自己的思想和读者的感觉哪个更重要。虽然我不愿意承认，但我知道成为专业的撰稿人代表着你可能在某种程度上失去个性。如果把爱好当作职业，更是直接意味着你可能永远失去这个爱好。

对游戏小说而言，从众者多，创造者少，这个问题到现在仍然很明显，这恐怕是它本身的同人性质所决定。我同时发现游戏文学还面临着几个问题，其中最让我困惑的就是：阅读者的素质使得整个游戏文学进化的步履较其他缓慢许多。这并不是说游戏文学中没有精品，但一篇构思精巧的作品得到的评价可能尚不如一篇通篇以港台武打电影为剧本的作品来得高。

这道理很简单：观众需要热闹，报纸需要销量。

接下来我发现无数的人开始写游戏小说，但是游戏小说似乎一天比一天公式化了。大量千人一面的游戏小说涌现在我的面前，真正有新意的东西却少到凤毛麟角。然后我惊恐地发现，我的小说也要，或者说正在陷入公式化之中。我不想重复自己，但是我发现我已经被掏空了，我努力地想用多变的情节和语言让文章看上去吸引人，但是我清楚自己是在取巧。

我正在简化生活，而且很可能一直简化下去。



接下来，《散乱心绪》发表在CBI上，读者来信如潮，大多数读者对这篇既没有打斗也没有枪战只有腻腻歪歪的对话的文章提出批评。我仍然记得在文章发表后一周左右，江湖夜雨的一位读者斥责说我已经没有了灵感，最后《散乱心绪》并没有连载完，就被中途撤掉。

我只能重新开始不断地考虑我的位置问题。

我到底把自己放在一个什么位置上？我是不是一个纯粹的撰稿人？我是不是该按照读者喜欢的路子来写作？我究竟为谁写作？我一向认为写作是一个自我满足的过程，但现在我从中得到了什么？

而真正的问题在于，我究竟想写点什么？我尝试革新，但无暇革新；我无法作出决定，但开始对这种并非出自本心的写作充满厌恶。我根本无法像自己希望的那样，巧妙地融合我自己和读者的兴趣点，最初我可以做到这个，但我却不得不停滞不前。我只有两个星期的时间去构思我的小说，我的创新实际上是在让付钱买报纸的读者承受我的失败。游文戏字栏目是我小说的温床，但现在它正在限制着我。

在经历了无数次的开篇删除之后，加上一些外部的原因，我作出了决定，终止游文戏字的写作。现在想起来，我实在庆幸自己逃了出来。没有东西而无病呻吟，恐怕会终生毁掉我对文字的爱好。

PART・4 千亿星辰

当时我大一，但我已经对学校失去了兴趣。家长此时多少相信我能养活自己，于是我申请休学，进入游戏媒体工作。在环境与定位的迅速转变下，我的思想再度转变。在一次关于游戏究竟是商品还是艺术品的讨论中，我写了《勇往直前2之千亿星辰》。这是一篇纯粹性的阅读类小说，写作的目的就是为玩家提供单纯的阅读快感。

东西反响不错，但这篇文章让我决定回到我所希望的路上来。因为我无法从这次写作的过程中得到更多的快感——我一向认为如果在写东西的时候不使劲思考，那么写完东西就不会有太多的满足。实际上，我一直在为我的第三篇UO小说和星际小说作准备，我希望能写出让自己满意的东西，事实是：我在努力。

而在这之前的一段时间，我已经开始写一些其他方面的相关文章，比如前瞻，比如评论。我个人对评论这种不带什么感情色彩的东西有特别的偏爱——这恐怕是我个人的恶趣味所造成。我从小就不会夸人，我认为这种性格写评论简直是天生的。

因为本身就是学新闻的，所以

我一直试图给游戏评论加入真正的新闻评论要素，相对于对游戏本身的评论，我更喜欢写因为游戏而引起的现象的分析评论。我当然知道中国的玩家状况和游戏状况，实际上中国的玩家群体从某种意义上来说还算不上理性，所以我的东西经常被玩家痛斥，但是我仍然总想说出自己的观点。正因为此，自我撰稿以来被骂无数。

最早有人要灭我全家是因为我在CBI上写了一篇《与我同行》，一个读者打电话来愤怒地把我痛骂一顿，说知道我的地址要灭我全家人。

最近的一次则是因为我在《大众软件》上做了一个关于加速齿轮的专题，一个读者从广州写信给我说，他的兄弟已经从广州出发到北京来砍我。

作为一个撰稿人，我以为这是令我最觉自豪的事情，文字能让一个人砍人，实在是写东西的人的幸福。

PART·5 心路蜿蜒

回想我的撰稿人生涯，实在是完全由机会决定的。我因为无聊而写稿，因为稿费和有充足的时间而继续下去，因为得到了大家的鼓励导致心理满足而坚持，一直到现在。回顾撰稿人生涯，我做了太多的妥协，这无疑是个悲剧。但是我惟一自慰的是，我仍然保持着我应有的职业道德——我知道这听起来很傻——我在文章中没有说过违心的话，我乐于而且勇于说出我的真实想法，而不是油滑地故作公正，或大声地摇旗呐喊。

现在我已经很少写东西了，不过我发现自己正在逐渐回归到原本的状态下。目前，我准备脱离游戏媒体文学那种相对简单化、模式化、翻译化的套路，写一些具有我心目中的新闻风格的东西。近期内，我主要的目标是对前辈游戏媒体工作者做一个系统的访谈，我对自己的评论和访谈水平显然更抱希望。

而也许的确像很多人评论的那样，我在结束小说写作的两年内进步甚微，以至于人们谈起我的时候，印象最深的还是游戏小说。这当然不是我希望的，但这也许就是现实。坦率的说我并不是一个知识渊博的人，我的东西在逐渐消耗却没精力补充。我清楚这归根结底是因为我无法下定决心，并且我仍然无法把决心下定。

但是我知道，我仍然需要继续，有时候我会想起我在《勇往直前》中的一段话：

cOMMANDO 代表作品	
1999年4月	正规军与杂牌部队的战斗
1999年5月	烈火文明·烈火中的文明
1999年5月	勇往直前
1999年7月	PK
1999年8月	游戏时代 新游戏乱弹专栏开通
1999年9月	阳光和雨
1999年10月	大众软件 烽火传书专栏开通
2000年4月	勇往直前 II
2000年5月	蒙满灰尘的刀锋
2000年5月	与我同行
2000年7月	龙枪编年史 专题
2001年2月	昔日英雄今安在 专题访谈开始
2001年4月	加速齿轮事件记

"我把枪背起来，扛在肩上，然后和SANNY一起加入队伍向前走去。我是地球联盟的军人，不管曾经发生过什么，不管将要面对什么，我都只能——必须——勇往直前。"◆

策划原案

·专题名称：游戏撰稿人手册.TXT

·专题主题：多角度触及游戏撰稿人题材

·专题结构：

1、采访六个左右游戏撰稿人为游戏媒体撰稿的理由，重在恰当的分类，3000字左右；

2、采访六个左右读者对于游戏撰稿人的看法和评论，重在恰当的分类，2000字左右；

3、由王牌游戏撰稿人cOMMANDO自述其发展经历与心路，5000字左右；

4、由四位名撰稿人分述其撰稿所经历的酸甜苦辣，分别是酸：曾经屡投不中的辛酸，被编辑疯狂砍字的辛酸；甜：发表稿件的快乐，领取稿费的快乐；苦：深夜赶稿的辛苦、被编辑挤稿的辛苦；辣：被编辑愤怒催稿的辛辣，被编辑愤怒指责的辛辣。四篇稿件共6000字左右；

5、我以编辑身份作出指导，介绍为游戏媒体撰写各类型稿件的一些常识与经验，3000字左右。

（这份原始策划案与专题成品比起来还真是面目全非了……在实际制作过程中，我对策划案作出了大量改良，最后的成品就是现在这个样子。由此可见策划案也不是生搬硬套的东西，不仅需要编辑根据具体情况随时改良，也需要虚心听取作者的建议和观点。严格执行策划案是我对作者一贯的强硬要求，但策划案却可以是我和作者共同完成的）

接触之书 ■ 阿雅奈美·罗斯德安吉儿

枪手！又见枪手

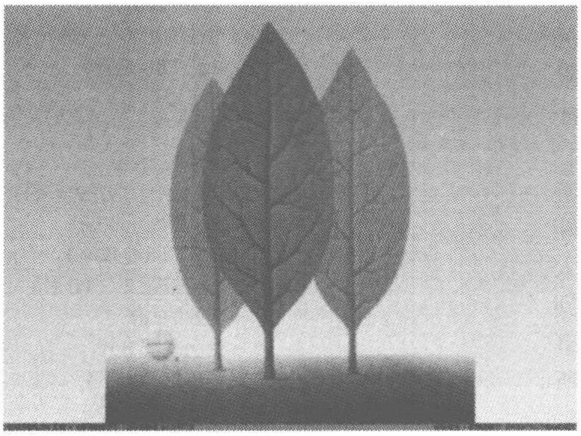
事实上，在一二代撰稿人建立起撰稿的职业操作规范之后，第三代及其之后的撰稿人都可称为“枪手”，而枪手这个称谓的中性涵义是我们所认同的原因。三代及目前的第四代撰稿人，他们之所以聚集在游戏题材的大旗下，不外几个原因：1、对游戏的热爱；2、对游戏业的憧憬；3、文字出色思想活跃顺便在游戏题材下骗点散碎银子。阿雅写出的是他眼中的第三、四代撰稿人，文中提到的老师就是salala。

——罪××

实际上对于游戏撰稿人来说，能写的内容非常之多，多到自己没有精力和热情；但可写的也非常之少，少到自己最后会没话找话。经过前几代撰稿人的努力，前瞻已经玩不出什么花样，无非是国外网站找来英文稿，加上一些“汗泪笑呵呵”就大功告成。正因为如此，前瞻对于一个撰稿人来说只是养家糊口的东西，实在不能作为对一个撰稿人水平的评价。而对于攻略只能有一个字：累。虽然我只是一个没有个性的二流枪手，但是我还是深刻地感觉到，如果要认识一个撰稿人的水平，无过于看他的综合评论和小说。

那么我就来谈谈我所接触到和认识的，现在活跃和开始活跃的第三代撰稿人和第四代撰稿人，他们也都是枪手……

古留根尾·我我神：很早就认识了他，但最初只是在一些小处对他的文字略有印象。大概在去年9月左右，因为一个机会找我我神要来了截止到那时候他完成的绝大部分小说和翻译，花了一个星期的晚上细细地看那大概7万字的内容。读完之后首先是佩服其精力：太能写了；然后是想象力，关于这点我极力向大家推荐他的《爆笑星际·秀逗争霸》，对于文章的内容我只能说一个撰稿人有那种想象力即使不想出名也难。回忆起来星际小说看了不少，玩人性玩伤感的上至c0xxxxx下至xxxx都见过，但是对战争的疯狂和荒谬的描述恐怕是比不上这篇举重若



轻的黑色幽默。而另外几篇以UO和Diablo等等为背景的小说当时正流行，可以用滥市一词而概括之，而古留恰恰能在这种环境下以同样题材写出令人耳目一新的小说，可见其实力。后来认识得久了，更觉得我我神不同寻常。到了现在虽然已经很少看见他的小说，但是评论却又成为了一大招牌，看问题的角度变幻多端直让人拍案叫绝，就这一点也当为第三代撰稿人的个中翘楚，事实亦如此。

古留对西方文化和英语的娴熟掌握，加上对一些问题的独到见解，已经形成了一种独特的我我神风格：文风冷峻，对问题一针见血，看似漫不经心实则举重若轻。让人感觉如同是海中冰山，看到只是一部分，而一琢磨，海面下还有巨大的东西若隐若现。而由于其风格太独特，遭到一些不能接受的人莫名的疯狂反对，理由无非是句式难懂什么的而已。不过比起这个来，更容易毁掉他的还是高强度的稿约以及一些不必要的稿子，比如：前瞻。

罪天使、废狗一条：开始时候对罪天使的好感更多来自于他传说中无敌的电话本，文章也是极有自己个性的一位，但不是古留那样的冷峻，大概是性格使然吧，看罪的东西就多了几分活跃和搞笑。最早留下极深刻印象的是罪的一些对IT行业调侃性的文章，由于来源于自身现实生活，对一些问题的挖苦和讽刺炉火纯青。其后慢慢开始由动漫IT游戏转入专攻PC游戏，有段时间文章给人总体感觉是四平八稳，时不时有些精妙处。小说也是走小资路线为主，战争中的男男女女悲欢离合。不过本来这个题材也过多，就其同类型比较，已经是相当不错的了。但是罪天使最近有些评论大有学古留的倾向，反而丢失了自己原来的风格。学习是必须，但是邯郸学步又却恰恰是大忌。罪天使的文风本来是亲和、不甚尖锐，以反讽说话，个人以为还是要在这方面

下功夫。

从另外一方面来说，他的亲密战友废狗一条或许更能学习古留的风格。废狗的文章多带有一种颓废和垮掉的气息，非常能满足游戏悲观论者的口味，不过有时候容易太过于玩弄技巧而使得自己观点也过于晦涩。如果说古留是因为晦涩的句子而没看懂观点，那么废狗就有点因为没有看懂观点而觉得句子晦涩不可解。

Norris、D.S：其实他们和古留差不多同时被老师带入撰稿人的行业，但是他们显然是没有古留那种变态的精力和热情，加上投稿比较分散，所以名头不如古留来得响，但是了解的人都知道这两人也是个中好手。

对于Norris，我想最有发言权的还是老师，所以不妨抄抄老师的评价："Norris的名字对于读者来说算不上响亮，我罗列这名作者只因为我认为他的素质应该会让他在日后成为一名优秀的撰稿人。Norris的文章出现在2000年年中，其中很大程度上的稿子以欧美角色扮演游戏及AD&D(龙与地下城)为主题，其后又以前瞻类的稿子为主。目前看作者大有潜力可挖，但是如果该作者沉迷于日常的物质满足，恐怕最高限度也就是到此为止。"（笔者：汗……）

D.S则爱好广泛，对他来说，游戏撰稿本来就只是其众多业余爱好之一，而且也比较少写评论和介入游戏圈。不过我想如果有机会看到他的文章，还是一件令人高兴的事情。另外值得一提的就是，由于无所谓功名，使得他们反而能够放得开，写出一些极精彩的文章。

如果真的说有第三代撰稿人，那么以上就可以算是一个细微的缩影。古留式的投入热血因而对一些东西冷峻地思考；罪式的轻松悠闲对游戏的调侃和搞笑；Norris和D.S则更多是玩票性质地撰稿，这些大致可以代表这代撰稿人的情景。此外还有ALI的游侠创作室也网络了一批撰稿人，八神经以前有篇江湖夜雨写他玩心跳回忆，给我留下了深刻的印象。以前的游侠很少写评论，不过最近开始对一些游戏进行批判和分析，也开始往深度发展。

和第一二代撰稿人相比，第三代无疑是幸运的。同样的热血，在见过第一二代撰稿人从激情到平淡的经历后，多少可以少走一些弯路，更何况他们中的一部分人就是由第一二代撰稿人直接带进这个圈子。同时第三代还有一个比较好的气氛就是善于学习，和他们的前辈关系都不错。经过了一段时间的磨砺，风格和水平都日见成熟和稳定，水平也到了一定高度。我有时候甚至感觉他们中不少人都已经开始到达他们的瓶颈期，对此就只能衷心期待他们破茧的一天。

第四代撰稿人目前正在形成中，对此，我只能这么说。

第四代实际上也只能说是刚刚开始，要作什么评价都还早。勉强打个比方，上一代的还在刚收获，新的就已经出头了，但是刚出头的也不好作什么评价。第四代可以认为是代表的人物，其实真正接触游戏界还不算太长，只能说是还有待成长。**老幺**最近在《游戏天地》上出现频率较大，但需要加强的是考证的能力。此外关于**于翔**和**星河随风**，老师都已经有了评价，无需我来多嘴。第四代撰稿人在这样的时候出现，多少有浮躁的气息，如果能静心下来和大家好好交流和学习，恐怕会更好。◆

三四代游戏撰稿人部分代表作一览

杂文/评论	《四大皆空》	废狗一条
	《无人理睬的十诫》	古留根尾·我我神
	《即时战略史考》	
	《血染的翅膀》	
	《聋子、瞎子和华容道》	
	《诸神的酒会——『宙斯』与古希腊文明的契合》	罪天使
	《战斗的艺术和游戏的态度》	
	《游戏内涵的三重门》	
	《咀嚼鸡肋》	
	《过往的历史——冰风谷传奇及其他》	Norris
	《西式PRG通解》	
	《群星璀璨时》	
	《后启示录时代》	
	《失落的永恒》	
攻略	《博德之门2魔法全书》	古留根尾·我我神
	《ONI奥妮全攻略》	罪天使
	《魔法门8全攻略》	
	《格兰帝亚2　PC版》	
	《勇敢的心》	Norris
	《铁血联盟II》	
小说	《诺星汉天空下》	今何在
	《悟空传》	
	《我不是一个落单的机枪兵》	孩子
	《一个玩家的三天两夜》	废狗一条
	《NPC传奇》	古留根尾·我我神
	《颠覆英雄》、《颠覆英雄传说》	
	《王国同人馆》	
	《爆笑星际，秀逗争霸》	
	《烈火魔尘》(翻译)	
	《光子列车》	罪天使
	《GHOST任务》	
	《半死不活》	
	《杨影枫的外传经历·恶版》	
前瞻	《火星计划2》	古留根尾·我我神
	《赏金奇兵》	

波动之书

展览馆

以下陈列了四位撰稿人，以下展示了他们的酸甜苦辣。撰稿人的生活状态就是这样，有不被理解被迫受砍的心酸，有收取稿费得到认同的欢喜，有彻夜不眠抱病坚持的辛苦，更有的时候面临千夫所指，只能自己吞下一大瓶辣酱。

——罪××

心酸故事

文：善良的大灰狼(三代)

时间总在不经意之间悄悄流逝，也因此当罪XX同志头顶着可爱的mm头像出现在大灰狼的QQ上，并不断催要关于撰稿人的心酸血泪史时，大灰狼不禁又回想起了那一篇篇文章之后的故事。

写游戏文章，虽然是出于兴趣使然，但兴趣归兴趣，付出了这么多的心血写成一篇文章却不一定能带来回报和满足时，真正的酸楚才开始来临。很多玩家第一次写文章时，都会认为文章很难被选用刊登，事实也的确如此。编辑们出于对自己栏目的需要，会对采用的文章进行有意识的挑选，而这样的挑选有时往往又是不尽人情的。谁都希望最先刊出第一手的游戏资料给读者玩家，以获得玩家的欢迎，并扩大发行量。这时一篇游戏的文章写出来，能否获得刊登也就变得更加紧张了。你可能打翻一个游戏并把它写出来需要四天时间，但有的人却硬是能在两天就完成它，于是自然地，虽然你也写出了文章，但编辑出于第一手资料的考虑往往会采用两天时间就写完的那篇文章。除非你比他写的更好、更详细，否则你就是白写，而这样的事情对于经常喜欢写游戏攻略等文章的玩家来说就经常遇到。

说了文章难上，但这还不是最悲惨的，如果文章终于被采用了，但等杂志或报纸刊发行之后，突然发现自己登出来的文章怎么只有薄薄的一面时？千万不要怀疑——这肯定又是被编辑们温柔地砍了一刀。文章发表了都是要给稿毛的，而稿毛又是按字数来算的，于是温柔的一刀下去，唉，这个月的毛又少了很多。

如果说毛少了，这还是物质上的损失，那么文章被东砍西砍之后，主题大变则又是另外一个恐怖的问题了。一篇文章代表了一种观点，而一个观点无论对错，它代表的都是一个作者的意志。因此，当你很认真地玩过一个游戏，作出了公正的评论，列出了种种的好与坏之后，把文章认真发给编辑，希望对其他玩家也能起到一定的经验交流作用。可是等文章真正被刊出以后，出现的却是完全不同的一个意思，好的赞美被全部保留，中肯的批评被全部砍掉，而文章作者的名字却又仍然署的是你时，当时的心情实在是只能用酸楚难当来形容。

游戏撰稿人是一个很好听的称呼，相信这也是众多游戏玩家心目中一直想扮演的角色，但同世界上的其他万事万物一样，在令人羡慕的背后并不一定都是美丽与光荣。◆

甜蜜回忆

文：衰人(二代)

1998年9月我出了车祸，养病的时候开始尝试着为自己写一些文字。1999年1月我写了《衰人衰语》，是一篇鼓吹低价正版软件的杂文，写完了自己觉得不赖，就投给了游戏天地。这是我第一次投稿，希望能得到同事们精神上的支持，但他们都比较不屑，有个女同事还说你写的太啰嗦了，哎呀太啰嗦了。我急了，说你们怎么这么冷酷啊，我稿费下来了请你们吃火锅还不成么，他们就过来拍我的肩膀说一定发表、一定会发表。

那时候，我每周都在第一时间去买游戏天地，飞快地翻一遍，然后叹口气，把报纸无精打采地扔在一旁，呆会儿再蔫巴巴地拣起来看，心里头嫉妒得火烧火燎。

稿子投出去的第三周，照例在上班路上买了报纸，立刻飞快地翻了一遍，依旧是一无所获。在单位门口的那个十字路口上，我被红灯挡住了，就从自行车筐里抓起报纸来顺手翻翻，忽然就看见方才没翻到的一页。

衰人衰语？

这四个黑色的大字就像用锤子用力打进我的眼睛里一样，我感到疼痛。我放下报纸，很茫然地抬头看了看天，我告诉自己这不是幻觉吧，这是幻觉吧，怎么可能呢？然后深呼吸了几口继续翻到那一页看。

衰人衰语。

“呀！”我大叫了一声，身边一起等红灯的人吓得一闪。我的手抖得连报纸都拿不稳，心脏敲得胸壁好不疼痛，视野里一片模糊，只有那四个字在眼前晃过来晃过去的，勉强定住眼神再去看作者的名字——文：衰人。

一直到现在为止，过了两年半，我都在困惑我当时是怎么冲过那个路口骑到单位上的。这部分的记忆完全丧失了，被巨大的喜悦淹没了，我只感到天旋地转，在一时间丧失了意识。喜悦来势凶猛地灌进头壳里，几乎要满溢了出来，五千朵烟花在眩晕里绽开，眼前的一切飞快旋转了起来。稍微清醒过来的时候，我已经冲到单位里停了车，挥舞着报纸冲进办公室对同事们又大叫了一声含混的什么。

像个孩子一样，很傻。

同事们很容易就猜到我的文章

发表了，过来拿了报纸看，“是一个整版耶”，有人说，我已经不知道该怎样去笑了。又有人过来说你这回一定要请客跑不脱的，我说一定一定，拿了稿费就请。

后来就真的请了五六个同事去吃自助餐火锅，饭桌上，以前说啰嗦的那个女同事说，衰人这篇文章确实写的不错，我当时就觉得可能要发表。我咧着嘴说吃菜吃菜，很豪爽的样子。

这是我第一次在媒体上发表文章，以后渐渐的发稿子就成了家常便饭。但惟有那一次，我想我一辈子都忘不掉，那种像疾风掠过沙地的狂喜，像山洪咆哮而下的狂喜，荡涤一切，欢喜得天旋地转日月无光。以后，哪怕记忆斑驳，我依然记得那一刻无比的欢愉，像是用凿子刻在了脑子里，一笔一划都清晰。◆

苦难历程

文：罪天使（三代）

2001年的某一天，喷火的巨龙、稿费发放者之一、文学的带路人、妖精之都传功长老、板砖队长午睡的夜叉、更名为纯银进入了《电脑商情报》游戏天地编辑部，成为游戏文化专题的掌勺者，噩梦从此开始。

“周一早上我必须拿到稿子！”纯银喷火道。

第一次合作以失败告终，我写的金庸群侠传人物介绍因为形式突兀，且新意不够，招来了读者铺天盖地的叫骂。纯银深明大义地把所有的责任都扛在自己肩膀上，但对我继续喷火道：“下次的专题，只能成功，不能失败。”

这是在要我的命，得不到肯定的难过刺痛了我脆弱的自尊心。伤口尚未愈合，第二期专题的任务到了，我承包的是整个专题的题眼：人物介绍，并需要以一种比较有趣的方式切入。比起第一次专题稍微让我感觉压力有缓的是，整个专题的题眼共有两篇，一篇是人物，另一篇是陈旧写的剧情介绍。

那个周日的夜晚是个融融的春夜，我为稿件开了大约10个头然后又一一叉掉，午夜3点的时候终于开始动笔，咖啡很苦，午夜的时候胃不舒服，全身上下都仿佛爬满了虫子。当我终于完成这篇文字并发给纯银之后，我发觉自己发炎的扁桃体因为猛烈咳嗽的缘故已经充血，鼻腔里略有腥味，心力交瘁心力交瘁……我在《I lost all》的歌声里颓然倒下，就像一条被人打得遍体鳞伤的老狗。

第二天我整天都在沉睡，晚上上网的时候看到了纯银的意见：稿子等于垃圾，整篇充满了自恋情结，甚至完全和专题无关，专题的失败已经注定。我预料到了我稿子水准的低落，但纯银的批评比我预想的最坏情况还要糟糕。我战战兢兢地问陈旧那篇呢？答复是也完蛋了。陈旧则在论坛上回复：真烂，叉子的专题被我俩砸了。

我愧对叉子，于是要求再重写一次，我所能做的是再写一次，而纯银很绝望。

所谓士为知己者死，所谓支持我再熬一夜的原因正是如此。我在情商和智商完全低下的情况下开始了第二次撰稿，喝咖啡可以提神，但塑料袋泡出的咖啡简直就是催吐剂；香烟也可以提神，但咳嗽使抽烟相当于疯狂自虐。所幸的是在极度恶劣的情况下，从两点到六点，我完成了5000字，也就是那篇以NPC精神为纲，夸张了许多情节，并加进许多笑料的《杨影枫的外传经历 罪·恶版》。稿子完成后我依然惶恐，我在惶恐和惴惴中睡去，又屡屡从咳嗽和噩梦里惊醒。所幸文字得到了纯银的肯定，事后从并不太客观的最佳文章投票上多少也看出了客观存在的读者赞许的影子。

现在回头再看，那文字只能算是自己的中等水准，但那篇文字是我第一次为同一题材二次撰稿，但我始终记得那一刻，让人作呕的咖啡、鼻腔里的血腥味和失落颓废得如同死狗的感受。我现在在夕阳下写稿，依然咳嗽，咖啡依然令人作呕，我随时准备为某篇文字达到最佳效果而开始二次撰稿——苦难历程虽然继续，但毕竟最坏的一刻已经过去。◆

麻辣风波

文：黑色九分钟（四代）

毫无疑问，如果刨根问底地去问每一个撰稿人的写作动机，得到的答案大概都是不同的。而我爱足球，当一名球员迈入绿茵场，他面对的是观众的万众瞩目，呼吸的是弥漫着欢腾气息的空气，命运的安排却让我注定无法体验这种令人亢奋的感觉。当初开始写东西的时候，我根本就没有想过自己所选择的这条路将会引导我到达这种梦境之中。而某一天，当我拿着一向用来写影视评论的笔，在一张白纸上写下游戏评论的第一个字之后，一切都改变了。

就这样在极端快乐的心情中，日子慢慢地从身边溜走，直到我感觉到什么是“辣”直到那一天……

在观众陌生的眼神中 ，我来到了一座巨大的球场，去迎接我的第一个挑战，支撑我厮杀的依旧是一腔沸腾的热血。可是我轻敌了，我不知道这是一个强大的对手，一开始我都不了解这个敌人的凶残与邪恶，知己而不知彼者得到的是一胜一败。

很难解释到底发生了什么，那个黑衣2号球员向我走来。也许此刻在头脑中形成的思想在这样的状态下表现出来是多么困难，我开始说了一些东西，在嘈杂的环境下我认为将自己的意思用可行的表叙方式表达了出来，然后我的视线开始剧烈地颠簸起来，我的身体同时也晃动起来。如果我没有意识到自己已经有了不应有的行为，裁判的一张红牌已经能够说明问题……

是的，我为了体验梦境而来，而此时我最大的悲哀就是看见了观众们从未有过的眼神，就连队友也开始咒骂我这种不负责任的行为。于是巨大的球场幻化为了一个巨大的火锅，他们的矿泉水瓶子幻化成了白酒瓶子，两种液体混合出的刺鼻气味代替了刚才的欢腾，而我最恐怖的这种混合液体从观众席的各个方向汹涌奔向中间的那块绿色……

此时的我要喊，可是任何声音都被这一切淹没；我要离开，可是又舍不得这里的一切；于是我只有呆呆地站在原来那块场地上面，望着眼前逼近自己的一切，等着自己被吞噬的那一瞬间到来。

终究，这股洪流在流淌到我脚下的那一瞬间停止了流动，它开始凝结。刚才还充满辛辣气味的空气开始变得清新，沐浴在观众宽容与友善的目光中，我感到了自己的成熟。

是的，就在我批驳大菠萝2那篇《皇帝的新衣》被无数读者冲上来骂爆之后，一切终于趋于平静，而我感到了自己的成熟。◆

未来之书 文:衰人

路迢迢

在制作这个专题的过程中，我和Salala就稿件细节通过一次电话，但我没有想到这篇稿件对Salala来说竟然是一种折磨。他告诉我：“写起来太痛苦了，有种不想揭伤疤的感觉，写着写着就写到游戏的痛苦上去了，郁闷死了。”我对此感到十分抱歉，而Salala的声音很疲惫，“好像没有一个有好下场的。”

这句话引起了我的沉思。

——纯银

在Salala的文章中，列举了很多名撰稿人的现状。他们一部分已经退出了游戏圈，一部分做了游戏媒体的编辑，一部分进入了游戏公司，只有极少数依然将撰稿人作为自己的职业。于名游戏撰稿人而言，出路也无非如此。说真的，这些出路并不差，但已经习惯了在媒体上光芒四射，习惯了被支持者追捧的撰稿人期待着更大的挑战与更好的发展，现实却将他们无情地抛入社会的碌碌平凡之中。

激情渐渐消退，而收入并不丰厚，热血依旧沸腾，面前却已无山可攀。

一个游戏撰稿人，在游戏撰稿这条道路上他究竟能得到什么？开始投稿，渐渐被编辑和读者认可，渐渐走红，渐渐拥有自己的FANS以及成为他们的“偶像”。于名撰稿人而言，发展也无非如此。那么以后呢？有谁在开始撰稿的时候为自己想过以后？开始的时候大多是为了自己的热爱与激情而撰稿，一旦得到承认，便一发不可收拾。当自己为撰稿投入了太多的精力与时间，再抬头看看未来，前路上又有什么在等待？

很遗憾，这似乎是一条狭窄而短暂的道路。游戏撰稿人很容易在一两年之内走完这条道路，也到达这份事业的巅峰。随着年龄渐长，站在道路的尽头四处张望，自己有何处可行？自己将去向何方？

茫然之后，一切归于平淡，却又不甘于平淡。游戏撰稿人不是一辈子的职业，心境、收入和激情都限制了这份职业的生命短暂。当曾经大红大紫的游戏撰稿人终于被招安进游戏媒体或者游戏公司，有限的发展和相对机械的工作往往令他们心灰意冷而又无奈彷徨。想寻求更好的工作，而狭小的游戏业界又有多少职位能让他们大展鸿图？除了游戏业界，又有多少公司能承认他们在游戏媒体上的发表成就？当踏上实际的工作岗位，跻身于普通职员之列早九晚六，名游戏撰稿人头上的光环旋即黯淡。理想和现实之间，有时候冰凉如锯齿。

抛开物质上的得失，于自身的才能而言，除开对游戏专业素质的提高之外，我还没有见到任何一个游戏撰稿人在这个圈子里能得到长足的进步，心气却往往高慢。大多数人在开始并沉溺于自己的游戏撰稿生涯之后，文字水准会在半年内得到一些提高，继而稳定，进展越来越慢。再往后，在公式化的写作越来越多之后，甚至可能“写坏手”——这个圈内人最忌讳的名词委实可怖。

如果想提高自己在文字上的水准，那么就去追求纯文学；如果想提高自己在思想上的见地，那么就去看历史和哲学典籍；但从事游戏撰稿对自身能力的提高又能有多大帮助呢？游戏撰稿本身对能力的束缚这个话题很少有人提及。游戏文学和游戏杂文的题材与体裁都过于狭隘，久浸于此，能力便也受了局限，思维可能渐渐模式化，才华反倒被禁锢。而精力的大量占用使很多游戏撰稿人无暇涉足别的领域，只能在游戏圈中浮浮沉沉。比如，以文学的眼光来看，目前哪怕是顶尖的游戏小说都还幼稚的很，中国的游戏文学发展了三四年，平均水准依然维持在二流网络通俗文学的层次。除开了作者的与读者的普遍不成熟，游戏文学本身的缺乏张力也是原因之一。

这同时，在cOMMANDO的回忆中也提到，读者的阅读取向对作者发挥能力造成了限制。目前游戏媒体的读者平均年龄明显偏小，我把话说重一点：作者把文章写深了很多读者就看不懂。游戏媒体毕竟是大众媒体，很多作者不得不为迎合读者的口味而委屈了自己的笔锋，久而久之，自身的水准很可能不升反挫。到底是为自己而写还是为读者而写？撰稿人时常在这样的困惑中彷徨。彷徨的久了，却或许麻木。

那么，既然现状如此，既然还没有宽阔明亮的出路，既然在专业游戏素质之外难以大幅提升自己的能力，那么我们为什么要成为一个游戏撰稿人，而游戏撰稿人的未来在哪里？

我茫然，路迢迢。◆

三思之书

文:纯银

撰稿人入门手册

yaya,这个专题终于临近了它的尾声。我曾经为是否拔高这个专题的深度而困扰不已,但最终决定决定将它制作得相对感性,而不是一味理性地分析、思考、拔高。在专题中我们游历了中国游戏撰稿人过去的辉煌,走进了他们现在的生活之中,也悲观地张望了游戏撰稿人的未来。

在洞察了一切之后,作好一切准备,深呼吸,握拳直立,您也可以参照如下的指南加入撰稿人的行列,您需要深思熟虑。

——纯银

总纲

撰稿人在有志投稿之前,首先需要仔细研究手边所有的游戏媒体,对其版块分划、栏目定位以及适用文章风格有一个大致的了解。目前市面上的游戏媒体大都进入了相对稳定期,定位与风格趋于明确。用自己的稿件比照着已经发表的文章,寻找一份适合自己的媒体,并把稿件投往相应栏目,这并非难事,重在耐心细致的审视分析。

当然,创新题材或风格的稿件也并非走投无路,但一些老牌媒体在组稿上已经形成定势,对创新的接受度很低;这时新兴的游戏媒体就相对容易接受鲜明的个性。同时,顺便为自己打个广告,游戏天地应该是国内最欢迎创新的游戏媒体,这份报纸一直在不断地进行着蜕化以保持活力。

在投稿细节上,国内的游戏媒体已经实现了全面网络化,因此E-mail投稿应该成为绝对的首选。投稿信箱应该在媒体目录页或者版权页公开,来稿量大的媒体还会细分出栏目信箱。如果确定自己的稿件属于某栏目,那么直接投向该栏目最好;如果不确定,则投往总投稿信箱也可以。投到这里的稿件会由专人分拣给相应栏目的责任编辑,只是多转一道手比较麻烦。而将稿件投向主编信箱、或者重复寄几次邮件的意义不大,徒然白白地消耗编辑时间罢了。

相对来说,普通信件来稿是比较受冷落的,因此除非是不得已的情况,还是用E-mail投稿比较合适。有的普通信件来稿在末尾还署上了Email地址,让编辑哭笑不得。

稿件的格式以TXT纯文本文件为佳,千万不要夹带可执行文件作为附件,否则会被视作病毒直接删除。稿件最好附带相应的图片,图片不要粘贴在WORD文件里,必须单独作为附件发送。攻略等需要特别注明图片位置的稿件,可以在需要定位的文字后面加括弧,里面注明附件中的图片文件名称即可。TXT文件无须作者排版,校正后送给美编处理的文件都要删除一切全角或半角空格。对于特定游戏中的专有术语,最好在文章末尾加以注释,一些台湾香港地区的专用术语也需要转换成大陆的习惯称谓,并绝对不要在稿件中粘贴进繁体字,否则会对排版工作造成极大的困扰。

稿件的字数通常以1000到3000为佳(小说除外),这是最容易被采用的字数,除非文章确实有特别的需要或得到了编辑的许可,否则几百字的短稿以及动辄五六千字的长篇大论采用率总是比较低的。稿件中请注明笔名、文章名称、作者的真实姓名通信地址与邮政编码,而额外写给编辑的话无论多么热忱,通常不会对稿件的采用与否起到任何作用,一个冷静的编辑是不会被倾诉所左右。但如果稿件得到了编辑的充分认可,则建议与编辑进一步交流,这样可以得到特别约稿的机会,采用几率也将大幅度提高,要知道游戏媒体大约有一半的稿件都来自于专人约稿。

按照一切媒体的惯例,处理来稿的期限为三个月,三个月后作者未接到通知可自行处理,三个月内则不能一稿多投。但在实际操作上,游戏媒体处理稿件的期限通常不超过一个月。换句话说,一个月后未接到任何通知,稿件多半就不能采用。被采用的稿件通常会发来用稿通知,但退稿信就不能保证收到。事实上对于绝大多数未采用的稿件,编辑不会作出任何回复,或者仅仅是作出机械的模板回复。这是由编辑繁重的工作量所决

定的，对任何媒体都是一样。

因此在投出稿件之后，所能做的就只有耐心等待。如果有门路能在QQ上找到相应编辑，可以去直接问他，但得到一个答复就可以了，请不要在QQ上缠住编辑作无谓的聊天，几乎所有编辑都对这种额外的精力消耗感到不胜其扰。

关于稿费标准，不同的游戏媒体也有所不同，通常在60～120元/千字之间浮动，具体视稿件质量而定，而特约作者会得到特殊的稿酬优待。稿费通常在文章刊出后的第二个月寄出，该月没收到稿费的作者可以直接给编辑部去信或者打电话查询，其中地址有误的可能性最大。

细则

前瞻：最重要的是时效性，以及对该游戏人气度的把握，必须对最新最火的游戏作出报道，烂游戏就毫无落笔的价值。作者要清醒地把握读者的阅读兴奋点，寻找并介绍游戏的真正精彩之处，并对其着重介绍，背景——画面——音乐——系统的死板套路实际上是一种不负责任的做法。在文字的描述上，不应该大量使用雷同的赞美之词，我个人认为前瞻可以写的更加感性一些，有褒有贬，可弹可赞，最好还要加入与同类游戏的纵横比较。

前瞻到目前已经形成了公式化的套路，格式上僵硬之极，写前瞻的作者往往是直奔稿费去的，这导致千篇一律的前瞻极度缺乏个性。于是前瞻的好坏直接取决于游戏的好坏，作者的个人因素几乎可以忽略不计，这无疑是前瞻的悲哀。

攻略：最重要的还是其时效性，并要求文字最基本的可读性。一篇合格的攻略要求描述清晰，文笔流畅，能够客观准确地复述游戏场面或者游戏过程。经常有一些攻略写得莫名其妙，作者自己什么都知道，读者什么都看不明白，这就是文字基本功不扎实的弊病，这类稿件是无法采用的。攻略并可以尝试多种格式与多种手法，但与游戏无关的调侃与随感不宜过多。稿件中最好(必须)附带相应的图片，需要定位的图片得在稿件相应位置括弧注明图片文件名称。

我不得不指出的是，对于大作攻略，编辑往往会特约作者撰写，这时自由来稿的采用几率就不高。因此在没有和编辑混熟之前，自由投稿的题材以二线游戏(人气仅次于大作的游戏)为佳。

赏析：这类稿件的时效性还是不可或缺的，同时要求将主观的感受与客观的分析有机整合起来。可以批评和挖苦，但不要骂；也不要顺口吹捧，枪手在编辑和读者心目中的地位都不怎么高。重要的在于把游戏中真正精彩与真正失败的地方评论得淋漓尽致，不能泛泛地空谈一气。

战报：虽然现在开战报栏目的媒体不多，但其实一直都缺乏足够的优秀战报作者。文字基本功是战报作者的必须要求，一些流水帐甚至语病百出的战报来稿时常让编辑摇头叹气。目前大多数战报也趋于公式化套路化，一种新的手法或者新的格式可以赋予战报新的生命。创意！战报呼唤创意！

小说：星际和UO是已经写烂的题材，在选材上最好能别具一格。这类稿件要求作者在文学上的真材实料，强求不来。作为我个人的阅读取向，我希望游戏小说不要爱过来爱过去，杀过来杀过去，你也自恋他也自恋，作者频频拯救世界。我希望在游戏小说里能看到闪光的思想，与纯正的文学气息。

杂文：这类稿件通常与游戏文化有关，但坦白说现在接受游戏文化来稿的媒体很少。游戏杂文对文字和思想上的要求都很高，可以算做是难度最大的稿件。比如我对专题作者提出的要求通常是：观点犀利独到，文笔精炼流畅。这12个字看似简单，其中的难处却可以打倒目前95%以上的游戏撰稿人。

尾声

坦白说，我认为中国目前绝大多数的游戏撰稿人都还不成熟，我上面提到的稿件要求都很基本，但又有几个撰稿人能够真正做到呢？自满与自恋的情绪却充斥了整个游戏撰稿圈。与此同时，游戏媒体普遍不成熟的读者接纳和欢迎了撰稿人的不成熟，我常常看到一些真正出色的稿件无人喝彩冷落一旁。当然，这并不是责怪什么，仔细究竟起来，甚至中国的游戏媒体和整个中国游戏产业也同样是幼稚和懵懂的。

我们还是孩子。

我们正在长大。◆

无责任撰稿人分析表

文：老幺

	攻击力	视野	反隐型	速度	特技	容量
软体动物	40普通	10	有	5	有	4
叶伟	40普通	10	有	6	有	4
叶展	16震荡	7	BLINDED	6	有	?
王骏生	25普通	7	BLINDED	6	不明	?
李鹏	40普通	10	有	7	较强	4
迦楼罗	40普通	9	有	8	有	4
卫易	40普通	10	有	5	有	4
祝佳音	70飞溅	10	有	6	有	2
SALALA	40普通	10	有	6	有	4
FIREFLY	40普通	9	有	5	强	4
我我神	40普通	?	无	6	有	?
大狗	精神风暴	11	有	7	强	8
白玉盘	40普通	10	有	5	有	4
罪天使	40普通	10	有	6	不明	4
衰人	40普通	10	有	6	有	4

(以上排名不分先后)

部分数据解释：

攻击力：大狗讽刺文笔犀利，有攻击力高达128的精神风暴；COM同志在辩论时的攻击力无可比拟，故给予70飞溅。

视野：即新闻分析能力。从事过新闻综述的基本都给了10，例外的两个人是叶伟和大狗，前者的预见性和后者的观点深度是其获得1加权的原因；而迦楼罗对网络游戏以及FIREFLY对翻译的专注使他们的视野缩小。

反隐性：即撰稿人对于事件观点能否保持客观的态度。

速度：即对于新闻和游戏的反应速度。

特技：FIREFLY的英语水平让人佩服；大狗能看懂德文和法文，强的判定实至名归；李鹏的日文水平尚可，会小语种自然有加权；不明的人物是没见他们翻译过。

容量：几次踢大狗的场子都没有激怒他使我十分泄气，8的容量不得不给；COM拿到2的评价与他本人无关，但与作者本人的私人过节有关。

2001·芭蕉扇风波

制作者手札

我认为，中国游戏业界的枪手问题已经到了一个不得不正视的时候了，而厂商对此依旧麻木，游戏媒体抱怨却毫无对策。操作这个敏感题材风险很大，没有哪家游戏媒体敢公开得罪厂商，幸好我在《月影传说》的发行前后找到了一个战战兢兢的切入点，可以提心吊胆地打一次擦边球。这个发行后广受赞誉的游戏，在发行前却因为枪手问题被众口一词地骂爆，这足以坚定我"枪手危机"的观点，也给了我评析枪手问题的决心与借口。

专题的第一篇文章交待了月影风波的背景，尤其重点引用了游戏发行前，玩家在论坛上辱骂的原话，以及发行后玩家一致称赞的原话。第二篇文章较为公允地对月影传说的质量作出评述，证明了玩家之前的辱骂的确无端。第三篇文章直接对"枪手"作出了全面分析；第四篇文章以月影风波为例证，对中国游戏业界目前出现的"枪手危机"作出了全面分析。这两篇文章是专题的核心所在，也足够冷静犀利。第五篇文章对游戏厂商市场部作出了专访，从厂商的角度反证了之前评析的观点。

哪怕操作得小心翼翼，这个专题依然令我受到了相当程度的冲击，幸好呜呜老大坚决把我保了下来，苦笑……比较遗憾的是制作专题的时候我个人遭遇了很大的麻烦，策划案的后1/3部分临时取消了，造成了专题质量一定的下滑，不过我仍然要说专题非常成功。我对整个专题的个人评价是A，但专题中隐瞒了一个观点，就是游戏媒体在"枪手危机"中应负的责任。这份责任应该不超过25%，身为游戏媒体的编辑，我尴尬地选择了置身事外……苦恼的折中主义。

关于这个专题，我收集到的支持与反对的声音大致是5:1。事实上，专题在读者中反响并不大，专题的过分严肃性决定了这一点，游戏天地现有的读者群也决定了这一点，这在我的预料之中。但是这个专题并没有给厂商市场部造成一定的警示，我想他们根本没兴趣认真看报纸上与他们的产品直接无关的内容，我深感遗憾。有限的批评都很到位，大多指出我故意忽略游戏媒体应负的责任这件事；也有读者批评我只列问题不给解决方案，是站着说话不腰痛……yaya，这就牵涉到那个未完成的策划案了。

顺便说一句，这个专题大部分的稿子都是我换笔名写的，纯银、衰人、午睡的夜叉都是我……那么对于这个专题的高度评价大家也可以看作是我在自吹自擂，呵呵。◆

目次

1、《月影的暗色》 □ 纯银
2、《月影枫红谈》 □ 枫红一刀流
3、《持枪者说》 □ 衰人
4、《过犹不及》 □ 午睡的夜叉
5、《游戏厂商市场部访谈》 □ 罪天使

引子 文:纯银

月影的暗色

渊源

如果评价《剑侠情缘》系列是最成功的国产游戏,应该不为过。1997年3月《剑侠情缘》发行,音乐、多线程结局和游戏情节是其三大亮点,在国产游戏中具备里程碑式的地位,但糟糕的画面和过于短暂的游戏流程让它在玩家中毁誉参半。2000年《剑侠情缘2》发行,虽然在国产游戏中它仍属于领先者,但这只证实了国产游戏与国外游戏的差距进一步拉大;然而凭借出类拔萃的宣传策略与市场推广,它在3个月内依然创造出了15万套的可观销量,这在国内游戏市场中不禁令人咋舌。2001年7月13日,《剑侠情缘外传·月影传说》正式发售。

前因

早在6月底,编辑部就收到了西山居市场人员寄来的《月影传说》全套游戏资料,也试玩了其DEMO。就当时手头上的资料和试玩感觉来说,这个游戏的质量远远超越了它的前作,对国产游戏而言颇令人惊叹,在国产游戏中很有可能成为又一个里程碑式的作品。编辑部对于国产游戏一直抱着全力扶持的态度,中国的游戏产业必须在相互搀扶中艰难地一步步走下去。当时便决定为《月影传说》做这个专题,也就是22期上的"月色如水"。由于希望采用一种比较创新的手法,专题没有沿袭对游戏分解剖析的固有套路,而选择从比较另类的角度切入。

两周以后,专题制作完成推出,实现策划度70%,总的来说质量平平,但贵在有一些新意。这个专题很快在论坛上遭到了声讨,出人意料的是矛头并没有指向专题的制作水准,而是对游戏天地刊登带有宣传性质的文章表示极大的不满,尤其宣传的又是国产游戏。

"那些所谓的专题企划什么的现在不是做得越来越像(或本来就是)广告性的枪手文章吗?"

风波

对这个反应,老实说我是比较意外的。对于一个预期中的国产精品游戏,媒体看好它的价值并提前加以报道和宣传,这值得玩家们如此忿忿不平吗?但是随着游戏评论版和西山居合作,连载了几期《月影传说》的评论,玩家们的抨击也开始升级,如"反正我对其已是极度反感,这样的游戏,玩它只会是浪费时间",又如"剑侠情缘…剑侠情缘…我呸!你出来多久了啊?说了又说。上一期便有一篇吹捧之文,已经很让人不爽了,这可好,又来了"云云。

于是卡尔本说:"糟了,我们的专题给游戏起到反面作用呢…"这时也有玩家意识到:"报纸发了那么多介绍,到底起了什么作用,不会适得其反吧?"

这个问题尖锐非常。果然没多久就有读者称呼报纸为"金山商情报'西山居游戏天地'",并言道:"最近'贵报'的一系列无异于拍马屁捧臭脚的关于剑侠外传的介绍简直是让人有些忍无可忍,不吐不快了。真是不知道金山给了你们多少银子为这么一个垃圾游戏捧场,曾经有一期报纸竟然用了不下五、六版的版面介绍这个垃圾,那些肉麻的溢美之辞我想用在席德梅尔身上他老人家恐怕都会脸红。"

看到这篇帖子时我几乎晕倒。我做这个专题完全是出于扶持国产游戏和这个游戏本身的可炒作性,怎么就有人瞎猜疑我们收了厂商的钱呢?再说"月色如水"专题切入的

角度很另类，其中介绍游戏本身的部分只有一个版左右，哪里又有什么肉麻的溢美之辞呢？

枪手

于是我对这篇帖子，以及相关的抨击帖子进行研究，我发现玩家针对的多半并不是游戏本身，而是在报纸上出现宣传性文章这种现象，但是被宣传的本体就理所当然地受到了株连。《月影传说》在论坛上带动了一个反枪手运动，相关的言论包括："满报纸都是枪手的文章！气死我了，真讨厌。"又或者"枪手怎么啦？没有枪手，报纸上哪里会有这么多文章让你看啊？"关于枪手的讨论很快演变为争吵，如："如果我对枪手的厌恶让你感到不自在的话，我很荣幸。"争吵中并且使用了恐怖的连坐政策："第三代撰稿人全部都是枪手…"

这同时，风波的源头也无法安坐一旁。一名读者发帖道："枪手最爱的公司我想非金山莫属了 ... 买了 5 本杂志 2 份报纸，全都是剑侠情缘外传 ... 我想金山给的一定很高吧？嗷！金山金山，你看上我吧！（跳土著图腾舞状）"

这位读者还真是幽默，我可是只能苦笑了。报纸上诚然有些被玩家称为"枪手文章"的东西，但数量毕竟有限的很，哪里来的这么多枪手？哪里又来的这么多枪手文章？难道我们对一个好游戏的介绍和宣传就这么令人生厌？那为什么我们吹捧大菠萝 2 的时候就没有横空飞来一顶枪手的锅盖？问题到底是出在这个游戏本身的质量上，还是出在别的什么地方？无论如何，报纸对《月影传说》的介绍看来并没有取得预期中的效果，换取的更多是满腹的牢骚。对此，我实在是遗憾的很。

后果

7 月 13 日，《月影传说》正式发售。鉴于玩家在发售前的许多过激言论，我对玩家在论坛上再度倾泻火力已有了心理准备。但是令我惊讶的是论坛上几乎没什么响动，于是我发帖调查，结果却得到了一致的好评：

"我个人感觉《月》除了有点糟糕的剧情以外，其他方面都做的很好，我买了它，没有失望。但是即使这糟糕的剧情，在优美的画面和动听的音乐下，仍然让人神清气爽地体验完毕，我以为剑侠的代入感是一流的。"

"非常优秀的国产原创武侠 RPG，完全的原创，除了武功招式过于倾向欧美 RPG 的魔法之外，不借助任何大家名作，但是 ALT + 左键的轻功还是能够体现中国武术风范的，目前国产 RPG 他是最温柔的一个。"

"游戏没有跳出大 BUG，小的问题倒不少，不过都属于设定问题，总体上感觉比以前的国产游戏强多了，至少能玩了…"

"构思很好的游戏（尤其是 bug 不多），尤其是它的坏结局，我觉得体现了'为了目的什么都可以不要'，我觉得很现实。"

"这个游戏是我目前看到的最好的纯国产游戏，除了那苍白的剧情，烦人的来回跑动以外，在技术方面我想应该是没有什么好挑剔的了，画面、音乐，无疑是现在国内顶尖的。不过作为一个游戏来说，剧情太重要了，如果 10 分满分，我也最多只能给个 7 分。"

相较于之前的嘲讽和冷眼，这些反应简直就是天壤之别。事实上玩家所提到的以上优点也就是报纸之前介绍和推荐过的，但为什么从媒体口中说出来就是"无耻的枪手"呢？为什么玩家甚至推导出"报纸上大部分都是枪手文章"这样的神奇结论呢？很多玩家一看到报纸上带有丝毫宣传性质的文章，动辄就称"枪手"，满脸的不屑一顾深恶痛绝，对于国产游戏尤其如此。难道玩家对游戏媒体的信任度已经低落到如此的地步？

这个想象几乎要令我抓狂。

引子

如前所述，这一次极具戏剧性的前倨后恭引起了我的兴趣。可以这样说，报纸对《月影传说》的介绍并没有引起玩家普遍的好感，但是令玩家对它印象深刻。在游戏发售之后，由于其本身的质量得到了玩家的认同，玩家虽然没有感觉到"真的和介绍的一样好哦"，很多却抱着"居然还真的很好玩耶"的想法，这证明《月影传说》这个游戏是非常成功的，但除开了加深印象这一点——报纸的介绍和宣传是比较失败的。

缘何如此呢？

这个问题拉开了专题的序幕，这篇文章的结尾，于专题而言只是一个引子。◆

赏析 文:枫红一刀流

月影枫红谈

《月影传说》到底像它发售前被抨击的那样,是一个咋咋呼呼的垃圾游戏;还是发售后被读者捧成的"最好的纯国产游戏"?没玩过这个游戏的玩家大约总是不甚踏实。因此我特地请来了国内的大牌撰稿人枫红前辈,对这款游戏从比较专业的角度作出一个综合性的评述。是耶非耶,一目了然。

——纯银

《剑侠外传》和《新仙剑奇侠传》的同期上市无疑是今年暑期的一个热点。虽然都是武侠游戏,但一个是完全原创的作品,不同于以往任何一款武侠游戏,也突破了西山居以前的游戏模式;另一个则是旧阙唱新曲的作品,改良了画面并加入了一些支线情节,至于故事和结构就没有什么变化了。因此让我选择的话,我宁愿玩玩《剑侠外传》。

画面

《剑侠外传》的画面摆脱了二代的灰暗色调,使用明艳华丽的绘画风格,采用整图制作的 2D 场景再加上光影渲染,使得景深的过渡和光线的明暗变化都非常拟真。场景画面使用带 Alpha 效果的 Tga 格式图片,通过图片精灵技术调用图片自带的 Alpha 通道过滤背景,使角色的 3D 模型轮廓与游戏背景融合无间,贴切自然。画面细节处理细腻写实,精妙传神。

游戏画面比较讲究整体色调的搭配,走到不同的场景可以感觉到季节的变化。比如说在武当山和惠安镇左近是春暖花开万物复苏的喜人气象,在忘忧岛则是椰林沙滩的夏日南国风情;在倚天山则是枫红如火的秋日景色,而到了天山则是白雪皑皑的寒冬景观。

除去四季的变化,游戏中还有气候的变化,当剧情需要时马上就电闪雷鸣。比如说影枫和紫轩到惠安悦来客栈调查真相,或者当影枫得知紫轩的真实身份徘徊在山野之间时,无不大雨滂沱下得一塌糊涂。这样气氛就被营造得很好,影枫可以心安理得地与紫轩留宿客栈,而得知她身份后,雷雨又可表现出他爱恨交加的复杂心态。

游戏的场景中还加入了一些动态元素,比如山峦间流动不息的小溪,山花中飞舞不休的彩蝶,小镇上来回跑动的猫狗,枫林中时疾时徐的飞鹰。这些点缀不仅怡神养目,也可体会到生活中的活泼气息,大自然所蓄含的生动机趣。

情节

《剑侠情缘》前两作的剧情是有所关联的,而且放到一个历史时代中去表现人物的爱恨沉浮。但这部《剑侠外传》是另创的故事,与前作完全不搭界,一片江山和一个江湖再没有任何的时代特征,但游戏的主题不变,表现的还是情和缘,这里面有杨影枫与四个美眉的恩怨纠葛。

说到缘,影枫在小时与月眉儿有一面之缘,伴着亲人逝去的巨痛两人在不同的环境下长成大人,随后以仇人的身份见面,消解宿怨和误会而成爱侣。影枫被卓非凡击落山崖,幸为真儿所救,在南岛上又演出一幕感人的美人救英雄故事。

说到情,最先打动影枫心坎的还是紫轩,樱花谷幽婉的洞箫声扰动了他平静的心湖,初恋使他对未来充满了希望。然而残酷的事实又将他的幻想和憧憬都打碎了,这一切心路历程通过游戏语言表现出来,如同在看一部言情小说。从剧情上来说,言情占了七成的比重,至于所谓的"月影下的阴谋"则表露不多。

系统

游戏延用了二代的战斗模式,快捷栏和快捷键的设置令操作十分便捷,武功的修练也很简单,玩起来很快就得心应手了。游戏中没有加入太多的人物属性或是什么修练道具的功能,其实个人觉得那些炼药或练怪物的功能在战斗中的实际意义不大,这毕竟不是养成游戏。

战斗中可以实现多样的战术,比如利用小桥或走廊来减少与敌人的接触面,使用物理攻击逐个击毙;或者打完就跑,等生命和体力自动补满再跑回来打;又或者利用敌人所站的不同队形来选择不同的魔法来攻击,以达到最大的杀伤效果。

以往的角色游戏最头疼的是迷

宫,《剑侠外传》设计者想必是已经注意到了这一点,在游戏里几乎没有什么迷宫,重要场景的路径安排得相当紧凑,场景之间也没有太长的路途。比如说从中原到天山,只是走了三四屏左右的山路,从青庐峰到武当山脚也只有两三屏,并且场景数据载入很快。有的玩友抱怨说影枫在游戏中跑动的时间过长,其实玩过之后就会知道,有一半以上的远距离场景移动是用淡出淡入的手段来实现的,玩家会被直接传送到目的地,不用再重复走过的路径。当然,有的路还是要走的,因为对于武侠游戏来说不练功是不行的,大侠要成长,武功也得修练。没有战斗就不能称为武侠游戏了,只是在游戏中战斗的成份已被压得很小。戏重的地方只有飞龙堡之役和通天塔之战,这是游戏的战斗精华所在,也是最难的地方,以前没有认真练功的玩家玩到这里就要吃亏了。

音乐

在音乐上,西山居的作品一向注重民族文化特色,《剑侠外传》继续将这一特色发扬光大,采用了大量的民族乐器来衬托气氛。比如采用二胡、笛子、古筝、琵琶等民族乐器,挖掘中国戏曲的素材,融合了现代的音乐风格和节奏来制作这部游戏的音乐。各段乐曲很好的与场景配合在了一起,像在心魔阵中飘渺难测的凄厉曲调,在忘忧岛伴着欢快鼓点的民族乐曲,都与画面和剧情配合无间,相得益彰。

评价

总体来说,《剑侠外传》是在《剑侠情缘 II》基础上的改良,在各方面都有不错的表现,但仔细分析也不是十全十美。首先有的场景没有必要的提示,比如在惠安镇郊外分别可以去藏剑山庄、倚天山和芭蕉小筑,而在倚天山又有往清平乡和摘星楼的路径。虽然场景是陆续开放的,但有时在开放时并没有提示,使玩家无所适从,不知该往哪里走。这时若是有大地图的设计就好多了,可以让玩家知道各个场景的位置。

再就是游戏的战斗存在 BUG,比如在飞龙堡之役中必须杀光所有的敌人才会发展剧情,但在战斗的时候飞刀手会与你一直保持距离,如果不用远程魔法攻击的话,他们躲到死角里引不出来可就惨了,游戏将不能进行下去。这种情况笔者遇到过两次。

《剑侠外传》固然是西式 RPG 与中文武侠的结合体,也可以说是西山居游戏设计上的创新,但个人认为总归不是中文武侠游戏发展的大方向。因为武侠中"武"指的是武术,"武"的神髓并不是魔法而是剑术或拳法。即使在西式 RPG 里也是很注意剑术成份的,如《银色幻想》(Silve)和《亡灵》(Revenan)都采用了搓招的设计,利用不同的组合键可以连招攻击。很久前天堂鸟的 A-RPG《失落的大地》也是采用这种设计,玩起来使物理攻击不再是樵夫一样的挥砍,而是讲究技巧的搏杀。

个人的希望,还是将武侠制作回归到传统上来,可以多线路,也可以逛迷宫寻宝。(不逛怎么升级?修改还有什么乐趣?)地雷还是免了吧,利用目前敌人可见模式就不错的。在武功设定上要符合中国的文化背景,不要动辄满屏的核爆炸。眼睛是爽了——但总是夸张得太离谱了。像早年前的《侠客三》和最近的韩国游戏《封印物语》,战斗动作就设计得不错。

纵观剑侠三部曲,第一代算是传统武侠的代表作;第二代风格突变有点不伦不类,不算是太成功的作品,既没有 Diablo 战斗的痛快淋漓,画面表现上也是不尽人意。到了这部外传,和金山的一贯的营销手段一样,在上市前的宣传功夫用得很到位。游戏从二月份起就开始在各大媒体和网站上展开攻势,玩家对此有些习以为常,认为是商业的炒作或宣传策略。因为宣传上说是延用二代时的引擎,又是一个 Diablo 式的游戏,所以老玩家一般是不会太在意的,有的甚至公开表现出抵触或怀疑态度,过激的言论也充斥各大论坛。但上市后的反应并没有以前那么激烈,反而有称誉之辞,这是由于游戏的品质所决定的,因为这部游戏的哪个方面都不会令人讨厌。虽比不上国外的大作,在国内来说总算是一部精致之作,这与西山居的创新和努力分不开的,在此笔者向他们致敬。

以上纯属个人观点,如有雷同,纯属巧合。◆

衰论 文:衰人

持枪者说

在游戏发售前对《月影传说》各式各样的抨击中,火力最为集中之处就是“枪手”二字。按照玩家的说法,枪手早已攻占了报纸,枪手文章无处不在,而枪手本人则颠倒黑白大赚昧心稿费。因此枪手的气味是刺鼻的,枪手的言词是信不得的;不仅信不得,还活该受人唾骂。那么到底什么才是枪手呢?以下的相关文字应该是客观而冷静的,但它是否会遭到热血冲头的玩家唾骂?我对此深感狐疑。

——纯银

什么是枪手

这里提及的枪手特指在游戏圈中,应约为某游戏产品写出宣传文章的人。简单明了地说:游戏厂商聘请枪手为自己的产品撰写宣传文章,并通过各种途径在游戏媒体上发表。这个诠释中的游戏厂商和游戏媒体泛指所有相关从业者,宣传文章则包括前瞻、赏析、随感、甚至攻略等形式。“广告、枪手文章、形象代言人、市场活动”,这四种宣传手法交织成立体的市场宣传战略,其中前半部分的地位至关重要,而后半部分暂时还只是一种炒作性的造势。这种现行的立体宣传战略被证实为行之有效,同时也无可厚非。虽然很多玩家一提到枪手的名字就破口大骂恨不能一个汗脚飞过去,但我还是要说:枪手的存在实在是合情合理的很。

A·为什么痛恨枪手

从游戏厂商的角度来说,单纯的广告宣传效果并不见得好。广告图片无论有多么精美,终究是一张图片而已,再配上寥寥几句广告词,玩家对游戏的认识也就局限于此。那么在醒目的广告宣传之外,再配合以文章的宣传,这包括前瞻的介绍、赏析的褒奖、随感的痴迷、攻略的精美,这难道不更能吸引玩家的注意力和兴趣吗?但是期待着游戏媒体自觉主动地刊登自家游戏的相关文章,终究是守株待兔,同时也担心这些相关文章未必能达到宣传的效果,甚至还可能出现不敬之辞。于是求人不如求己,由厂商出面去聘请所谓枪手撰写自己需要的宣传文章,再通过各种途径在游戏媒体上发表,这就稳妥得多。

由此看出,枪手文章在这里相当于软性广告,从这个意义上来说,枪手只是一种必然存在的职业,正常不过,无褒无贬。同时必须说明的是:游戏行业的软性广告通常不会收取任何费用,而是凭借厂商与媒体间良好的关系作为稿件发表;对于媒体来说,对枪手文章则通常作为一种带有明显倾向性的稿件对待。并且由于枪手能拿到厂商的内部资料,自身也具备一定的文字水准,其稿件通常具备一定的采用价值。

以上的宣传手法,不仅适用于游戏产业,同时也适用于一切产业的宣传领域,并且是一个全球通用的商业战略。软性广告由来久矣,充斥耳目,就连欧美大型电影厂商也惯于聘请职业影评家为自己的电影歌功颂德。前些日子,索尼市场人员凭空捏造影评家充任评论枪手的丑闻便由来于此。如果要怪责枪手的使用,那么就要上溯到整个软性广告策略中去寻找究竟;当我们面对着林林总总的软性广告横眉立目时,似乎又可以把一切都归结到这个社会的商业化和价值观上。这样一来就扯不清楚了,而各行各业的软性广告依旧铺天盖地地存在着,既然玩家已经习惯并容纳了社会中比比皆是的软性广告,为什么对游戏业界的软性广告就如此痛恨?游戏业界没有任何理由成为商业社会中的一片净土,谁要是这样坚持——那就是把游戏产业往死路上推。覆巢之下安有完卵,商业社会中纯净的存在只可能是虚弱的异端。

B·为什么痛恨枪手

枪手文章当真是那么值得痛恨的吗?我看也未见得。虽然扬长避短、避实就虚已经成为枪手准则,但是优秀的枪手文章依然能够将游戏中出色之处渲染得淋漓尽致,让读者看得荡气回肠。一些冷静的读者也无奈地意识到:最重要的是游戏到底好不好玩,文章到底好不好看,好玩的游戏而兼有精彩的描述,阅读的过程同样是愉快的。这种锦上添花诚然不如那些客观冷静的文章更让人津津乐道,但是在这个商业

化的社会里，每一个人都是苦恼的折中主义者。只有生存下去才能谈及发展和规范，中国的游戏产业还是一个羸弱的孩子，理想化的苛刻要求只会让这个孩子夭折，一个游戏厂商与游戏媒体全部都垮掉的国度是否能令玩家心满意足？

是否你们拒绝商业化的宣传吗？那么你们拒绝游戏厂商的生存吗？那么你们拒绝游戏媒体的生存吗？高尚的各位，于是我们生活在一个清洁的世界，除了D版光盘，这个世界一无所有清洁溜溜。

完美并不存在，我们能够拥有的只是和谐，高尚的各位，过度的挑剔只会造成扼杀。

C·为什么痛恨枪手

为枪手问题作了这么多辩解，只怕已经有读者开始愤怒地骂起了我的18代先人。唾骂者请便——但是枪手是否就真的如我所言可以心安理得地存在下去呢？

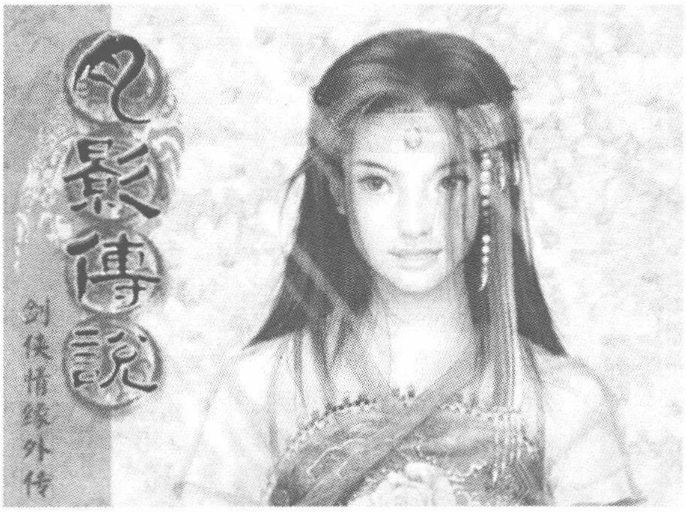
存在是必然的，心安理得倒也未必。

国内的枪手操作目前的确存在大量不规范之处，作为枪手，作为软性广告，“不以善小而不为”是一个基本准则。这也就是说，要精心挑出游戏中任何一个微小的闪光点加以盛赞，而对游戏中种种败笔视而不见或者一笔带过。对于一款好游戏来说，这种枪手文章是可以接受的，它毕竟将游戏中的“天花”写到了“乱坠”的境界，看上去甚是过瘾；但对于一些烂游戏的强行吹捧则令人不快，这就无异于误导读者。

而相对于以上的不快来说，更为恶劣的情况则是颠倒黑白。指鹿为马的吹捧是荒唐的，更加令人愤怒。用苦恼的折中主义来看，枪手也必须在满足客户的需要与呵护自己的良心间煎熬。如果说扬长避短地误导读者已经成为了这种煎熬的底线，那么欺骗读者的行为则无疑出卖了自己的良心。

这同时，由于一切只是赤裸裸的金钱交易，那么撰稿也很容易成为机械化的流水线生产。公式化的、模板化的枪手文章可以流水线批量生产，这种文章的质量只能用一个“烂”字来形容。写出好文章是要用心的，写出能够同时取悦于读者和客户的枪手文章同样需要用心，但又有多少枪手具备这种职业道德？在许多枪手眼里，赚钱委实是轻松愉快之极。

只管堆砌赞美便是，如同刷墙。



苦恼的折中主义

任何一家游戏媒体都无法拒绝枪手，因为它们无法拒绝游戏厂商。任何一家游戏厂商都无法拒绝枪手，因为他们需要宣传。换句话来说，任何一个玩家都无法拒绝枪手，除非你不浏览任何一个商业游戏网站，或者不购买任何一份游戏媒体。

但是用苦恼的折中主义来看，以上的一切都可以得到调和，大家也可以和谐地共存，并且在发展中渐渐繁荣规范。

首先，游戏厂商应该制作出尽可能精彩的游戏，把心思更多地用于如何制作出一款品质良好的游戏，而不是随便做一款烂游戏，然后想法设法地宣传并把它卖出去。

其次，游戏媒体应该尽可能在厂商和读者的期望之间找到一个最佳的中点，既能满足了厂商的宣传需要，又能令读者爱不释手。事实上，媒体中的商业文章比例其实并不大，一方面可以尽量加强这部分的可读性并坚决封杀劣质品；另一方面也必须强化其他非商业文章的质量与个性，在商业化的必经之路上保留自己的风格。

这同时，游戏厂商和媒体都应该携起手来对枪手文章其进行一定的规范，软性广告质量的提高以及信誉的保证对厂商、对媒体都有着相当的好处。说真的，枪手的钱太好赚了。在如此丰厚的待遇之下，枪手是否也应该拿出一些职业道德来，尽可能对得起读者的眼睛和自己的稿费呢？

而对于玩家来说，你依旧可以选择体谅，或者是不屑一顾地继续痛骂下去。

但是我们必须明白：完美并不存在，我们能够拥有的只是和谐，在这个商业社会中，尤其非如此不可。

梦

作为编辑的在下，其实也是不怎么喜欢枪手的，喜欢枪手的编辑可能很罕见吧，大家都是苦恼的折中主义者。

但是让我敲击着自己的脑壳去想象，如果有一天，中国的游戏产业能够极大繁荣，那么按照市场细分的理论，一份公正、客观、冷静的游戏媒体就必将出现。市场产生这种需求，而市场的繁荣又足以负担这种需求，那么需求推动供给，纯净高尚的游戏媒体便将从天而降。

这样的想象难道不是美妙之极吗？我的左右脚打着愉快的拍子。当中国玩家都能支持正版而放弃盗版的时候，这个梦想很快将实现于诸位的眼前。

因此，当大家还在D版的快乐中浮浮沉沉的时候，当大家未曾为中国的游戏产业尽自己任何一分力气的时候，请不要过分苛刻好吗？我们且在苦恼中蜿蜒前行。◆

冷眼

文:午睡的夜叉

过犹不及

国产游戏的宣传策略

在上一篇专题文章中,提及国产游戏的宣传策略目前是由“广告、枪手文章、形象代言人、市场活动”这四种宣传手法交织而成。这种立体的宣传战略行之有效,可以说《剑侠情缘 2》的 15 万“传奇销量”就是这种宣传策略的成功典范。

2000 年中,《剑侠情缘 2》在发售前的广告覆盖了一切游戏媒体,广告制作相当精美,其软性广告也成功地发表在各大游戏媒体上。在枪手问题还没有尖锐化的当时,这些软性广告对游戏的宣传起到了至关重要的作用。同时西山居在国内首次启用名歌手演绎游戏主题曲,给游戏造势不小。这在当时算是集中了所有最出色的宣传手法,操作上并且非常成功,于是游戏一出炉就遭遇热卖,玩家购买的热情直追当年的《风云》。

一年后,《月影传说》发售。《月影传说》在市场推广上沿袭了前作的手法,并加以强化。广告依旧铺天盖地;软性广告依旧默契地插人了各大游戏媒体之中;由于形象代言人目前已经滥市,在这方面金山的调子比较低,但迟迟不宣布主题曲演唱者的人选,以造就新闻效应;而迎奥运的市场活动虽然炒作成分很大,终究是吸引了玩家的视线和关注。看上去,一切似乎都是完美。

但是有的玩家却表示:“反正我对其已是极度反感”。相比起《剑侠情缘 2》在上市前受到的期待,这瓢冷水可真是令人寒心彻骨。对玩家的激烈反应仔细进行分析,会发现软性广告——也就是枪手文章在其中起到了关键性的反作用,金山公司甚至被读者调侃为“枪手最爱的公司”。现在的玩家对枪手文章有着过度敏锐的嗅觉,并且抱着深恶痛绝的态度,这同时金山的软性广告策略并没有作出调整,直接导致《月影传说》在发售前遭到了部分玩家的抨击。

这一年之间,中国的游戏市场已经发生了不可忽略的变化。

国产游戏僵化的宣传策略

如衰人所述,软性广告在任何产品的市场推广方面是不可或缺的重要手段,在游戏产业,我们就叫它枪手文章。枪手和枪手文章的定义无褒无贬,这是商业化的必然产物,它只是一种带有明显倾向性的介绍文章,枪手的文字水准和内部资料并可以保证一定的可读性。枪手文章可以填补普通广告的盲区,全面细致地对产品进行介绍宣传,因此枪手文章在刚刚进驻游戏媒体的时候并没有招致读者的反感,也给产品创造了良好的宣传效果,那么按照国人的从众心理,枪手文章的一哄而上似乎就不可避免?

问题就出在这里,从论坛上的一些言论中可以看出些许端倪。

“如果说一份报纸有枪手文章那是很正常的事了,但是如果买了 5 份杂志 2 份报纸都看见对一个游戏的一模一样肉麻无比的介绍的时候,你就会发现平时对一稿多投极度憎恨的报社也有宽容的时候。”

玩家的这种心情可以理解。游戏厂商在软性广告的投放上强度过大,过度迷信枪手文章的宣传效果,但是他们是否考虑到玩家对这类带有明显倾向性文章的心理承受能力?在多份媒体上连续、密集地安排枪手文章,哪怕这些文字写得如何笔绽莲花妙不可言,玩家总是会腻味的,反而会导致玩家的猜疑和不信任感。很多玩家正洋溢着青春期的逆反情绪,厂商越是卖力地鼓吹自己的游戏,他们就越是反感。这种心态渐渐蔓延开来,对某些老玩家来说甚至到达了条件反射的地步,他们的不满和抨击又会影响到其他的玩家,像这样连锁反应下去,枪手在游戏圈便成为了一个贬义词——厂商的宣传目的便也事倍功半,甚至适得其反。

那么被攻击的枪手是否应该觉得自己很冤枉呢?对于其中的一部分人来说,我认为真是该骂得很。枪手文章只是带有明显倾向性的介绍文章,但这并不影响它的可读性,可是很多枪手将枪手文章当做了一种赚钱的捷径,根本就不会去细细体味游戏真正精彩之处,文章可谓胡吹乱捧、歌功颂德。只要随意堆砌公式化赞美若干,按照套路和模板泛

泛地盛赞一气，钱便落袋，枪手云胡不喜？

而游戏厂商对枪手宣传由于过度信任，因此也过度放纵。厂商对枪手并没有形成一定的规范，契约往往是宽松的。用心写稿的枪手与粗制滥造的枪手拿的都是一个价钱，这样下去谁还会用心写稿？流水线机械生产的不良风气于是弥漫开来，枪手圈的整体水准不断下降。虽然劣质的枪手文章基本上被媒体封杀，但平庸之作的频繁出现也严重损伤了枪手的名誉。并且为了取悦厂商以增加稿件的通过几率，许多枪手在鼓吹时真是不遗余力，然而恰到好处的宣传才是枪手之道，过火的吹捧只会导致玩家的不屑。

玩家果然就不屑了，并且不屑得很。这种不屑我认为很有一些道理，并且有道理得很。

国产游戏宣传策略的僵化

2001年国内的游戏市场和2000年同时期相比，至少在玩家对枪手的认识上出现了可观的变化。由于在这一年内，一切游戏厂商都或多或少地使用枪手宣传策略，从而导致枪手文章成为一切游戏媒体上或多或少的一部分。再好的手法一旦滥市也就失却了功效，许多老玩家于是经历了从意识、到厌烦、到反感、到憎恶枪手文章的过程，痕迹明显的枪手文章不仅失去了老玩家的信任感，甚至可以说已经是臭大街了。

在这种现状下，游戏厂商却未曾对其枪手宣传策略进行必要的调整。在某个游戏面世之前，相关的枪手文章依然以相当的密度发往各个游戏媒体；哪怕游戏媒体可能因为不看好这个游戏而不采用、或者尽量少采用枪手稿件，但是综合了所有游戏媒体上的相关稿件，该游戏的枪手文章密度依旧过大。这同时，枪手文章的质量一直在下挫中，下挫的原因如前所述，缺乏合理而严格的规范是最重要的原因。

于是在扑面而来的疾风中，厂商枪手宣传策略可谓是逆流而动。不论玩家是如何厌恶枪手，枪手文章的投放密度继续加大，质量一路下滑，虽然因此而被媒体拒绝的数量不断增多但痴心不改——难道这种对游戏的强迫记忆就是厂商的宣传之道吗？

类似的问题还有很多。今年来，频繁传出某游戏聘请明星XXX为形象代言人的消息。形象代言人已经成为一种风潮，厂商一窝蜂地瓜分了明星，明星也乐于摆几个POSE赚此外快，可谓皆大欢喜。照理说形象代言人也是市场推广手段的一种，但在大家争先恐后蜂拥而上的局面下，形象代言人宣传策略已经失去了它原有的新闻炒作价值。同时，一些国产游戏到现在还在宣传上打民族牌，这个从1996年沿用至今，并被无数玩家抨击的宣传手法难道还有值得炒作的价值吗？

在产品的行销过程中，市场推广最应该跟随市场的变化不断调整自己的宣传策略，而在市场反应已经出现明显变化的情况下，盲目沿袭或者跟风的效果实在是令人堪忧。

玩家的理性与非理性

在对待枪手的态度变化上，我们看到中国的玩家已经日渐成熟，懂得用自己的眼睛去分辨，用自己的头脑去思考。但是这种"成熟"很快就走火入魔了，玩家对枪手的厌恶到了偏执甚至癔想的地步。枪手文章并不是垃圾，而只是对产品带有倾向性的文字介绍，真正的害群之马是枪手文章中那些不负责任的粗劣之作，部分玩家却一概而镇压之。只要看出是枪手文章，不管其宣传是否恰如其分，立刻就有玩家喊打喊杀；甚至只要文章中对不出名的游戏带了些许夸赞，立刻就有玩家大骂枪手无耻。用这种"火眼金睛"来看，已经有玩家认为一报纸都是无耻枪手，游戏天地则变成了笼络枪手的黑窝。与之相关的过激言论层出不穷，事实上——这些都是不实之辞。

部分玩家对于枪手的厌恶已经在偏激的情绪影响下，拿了大棒子见头就敲。媒体首先受害，好端端的稿件被扣上枪手的帽子，好端端的报纸竟然是枪手林立的黑窝。媒体中枪手文章的比例是很有限的，同时也必须在一定的质量前提下采用，大部分被喷了枪手毒液的文章其实无辜的很，玩家的义愤在很多时候其实莫名的很。

我们都知道，中国的玩家平均年龄普遍偏小。用这个来解释玩家的许多非理性行为，如乱扣帽子或者谩骂，都是讲得通的。比如我曾经半开玩笑的说，对20岁以下的中国玩家有三件事情是万万不可说的。一是鼓吹国产游戏、二是支持正版游戏，三是批评游戏误人。对这三件事情随便你解释得如何合情合理感人至深，他们一看见了文章的观点立意，想也不想就是劈头盖脸一顿痛骂，任凭你舌绽莲花，他只管充耳不闻。

当然，这并不代表全部玩家。

总分总的第二个总字

语文老师教给我们总分总的议论文写法，并且不这样写就拿不到高分，虽然我觉得在前面已经把我的意思表达得非常充分，但在这里我还是权且总结全文。

厂商的市场推广手法，在我看来是很多是僵化的；玩家的心态，在我看来很多是偏激的。枪手宣传策略本身很好，但不能滥用，更加需要规范。市场推广也需要求新求变，需要顺水行舟，但不能是跟风冒进人云亦云。不管是在厂商或者玩家层面上，中国的游戏产业都需要冷静。

需知，什么事情都是过犹不及。◆

由此及波

□ 罪天使

游戏厂商市场部访谈

不单单是月影传说，各游戏厂商在推广时候都不能避免一个市场推广的问题。在这里我请来了五位游戏厂商市场部的掌门，其中两位因为涉及到本专题比较深入的内容不得不隐去了真实身份。游戏厂商市场推广上的想法和现实情况的访谈，大家不妨往下看。

——罪××

鸿儿(金山公司西山居创作室·市场部)

罪：国内玩家对西山居的原创作品比起其代理更有兴趣，贵公司是如何做产品市场推广的呢？比如这次的剑外。

鸿儿：我们的游戏只是符合中国的人文环境，民族品牌，是公司的整体形象。西山居永远把品质放第一位。市场推广宣传则是把玩家放在重要的位置。剑外的新闻发布会，玩家可以在新浪专区报名参加。我们将以不断努力的成果让玩家知道，西山居重视玩家的意见，且在努力产品缩小与国际的名牌的距离。

麒麟(新天地·市场部公关经理)

罪：新天地代理的游戏以欧美日本知名品牌游戏为主，你们怎么做市场推广呢？

麒麟：我们今年的产品多，产品宣传以稳扎稳打为主，提高产品品质，也进行文章、新闻、广告的常规宣传；针对有特色的重点产品也会搞一些活动。我们的活动以花费少但争取更多的注意力和创新为主，提升特殊产品的知名度，增加公司的形象曝光率。

YUKI(依星·市场部经理)

罪：依星代理的作品以日本韩国的精品游戏为主。请问依星公司的市场推广是怎么做的呢？

YUKI：做游戏代理是希望把好的游戏完整的呈现给大家，并不是要改头换面。今年公司决定走精品路线的方向以后，一直有针对性的挑选产品。比如青涩宝贝 II 及格兰蒂亚 II 等等，由于都是极具影响力的产品，我们同样会进行大规模的推广活动。

受访者 张三(某游戏公司市场部经理)

受访者 李四(某游戏公司市场部经理)

罪：现在的访问相对于前三位的而言，比较深入一点，比较尖锐一点，先感谢两位。在两位的公司进行媒体宣传的时候，对枪手这个问题怎么看？

张三：有的游戏只有中文版，而中文版不可以外传，所以就找人写宣传文章，那样，被找的人也许会被称为枪手。我很希望他们好好玩样盘，认真写出自己真实感受。我喜欢看到不一样的文章，也希望看到是因为喜欢游戏才写出来的真实的文章。而如果可能，我会不去找抢手，我希望看到真实的文字。

李四：说实话，我们很少请枪手。基本上是自己公司的人来写一些游戏简介等相关文章。现在的枪手文章都是基于公司立场来尽量美化公司产品，这样很容易误导玩家。

罪：枪手文章的质量现在看来让游戏厂商方也摇头，真是冤枉了"枪手"的中性词性。

张三：我觉得现在的枪手越来越差，经常胡编瞎写，很不好。我希望能够看到客观评价游戏的文章，最多在一些暴力等敏感问题回避一下，不要被别的无知媒体引用以为把柄就是了，其他的无所谓。

李四：有些纯粹是为了给公司游戏造势而请的枪手，当然是完全站在公司立场上去写的吧。只能说是他们太笨了吧，完全不懂得掩饰，或者想好一点：懒得掩饰了。

罪：两位的公司都在宣传中采用了枪手，你们认为造成枪手文字质量低劣的原因何在？或者，这种不可避免的"宣传需要枪手"是如何造成的。

张三：我们张三公司找枪手算找得晚的了，这么做的厂商实在太多。更要命的是有的杂志在配合广告的时候必须要求厂商出文，作为他们来说，为了广告部的利润自己苦哈哈地去组稿，似乎很不值得，卖个面子给个版面还可以考虑吧。

李四：是媒体依赖厂商造成的呀。因为自己没有办法组织到优质的稿件，同时屈服于广告的利润，所以不得不从枪手那边获得稿件。

罪：我也是媒体编辑，这样的说法让我可以理解却难以接受。我认为那样的现象，只是存在于少数媒体的

某些编辑。同时，我想提到一点，两位的公司在推出产品的时候应该是大面积各方位出击，但枪手再好也还没有孙大圣化身百千的本事，都是类似的文字，这个问题如何解决？

李四：要解决这个问题，一要厂商有公德心，不要发通稿；二要枪手有责任感，不要写一篇文章到处发。三要媒体有原则性，拒绝通稿。

张三：我觉得最好是杂志自己找稿子，我也不喜欢给通稿。但好的写手太少，能对游戏有比较深入研究的写手也太少，文章宣传又需要和广告配合，有时候，差点的稿子，为了赶截稿期，也就没有什么办法了。

罪：李四说的一二三点，那是社会发展到了超共产主义阶段的理想状态吧。现在游戏圈的写手很多还是学生，比如我；如果把笔名看得比钱还重，那么即使把一条鱼卖给两家，我也会剖开鱼，一半鱼一半豆腐——让两家认为这是味道不同又鲜美的两条鱼。但，并不是所有的写手都是这样。

张三：反正，大家都用枪手，我们也就只好跟随。希望可以健康一些，我更看重见刊率而不是浮夸率。什么叫宣传？大家都知道了就已经很不错了，越骂还越火呢。

李四：如果媒体读者能一起抵制的话，我们厂商应该也无可奈何吧。草率作者的不负责任也会误导消费者。

张三：我同意李四，指的是那些不负责任的枪手，我以为能够写出好文章的人，就算拿了厂商的稿费，也不算枪手。

罪：谢谢你的好意，请不用担心，上次撰稿人专题我提到，枪手其实是个中性称谓。半年前开始写 PC 游戏文字的时候，就认同了古留的三代及以后游戏撰稿人均为枪手的说法，无所谓。听到别人叫我枪手我不心虚，谁心虚谁才砸了枪手牌子。

李四：游戏圈的不健康来自于外部环境的恶劣，生存环境的困难使游戏厂商被迫采取各种方式来争取被盗版商侵吞了大部分的利润。如果游戏行业能够繁荣发展，在此基础上会出现一些专业的评论家。大家很少看到日本的评论界会说那么多言不由衷的废话吧？因为他们都是专业评论家在评游戏，而玩家们也很信任他们。

罪：恶性循环的话，我们似乎又回到 D 版的危害上去了。问题我们提出，但需要共同关注并努力才能解决，作为厂商的你们五位，以及作为枪手的我，作为编辑的罪××——至少今天我们在这里达成了共识，非常感谢。

结束语：说一个芭蕉扇的故事，是的，就是你听说过的那一把。那把扇子能够煽风点火，但如果用力过猛，则会扇得天昏地暗日月无光，把一切都吹走，物极必反。2001，月影传说，出色和不出色的枪手们共同掀起了这样的芭蕉扇，我相信这不是月影这部游戏本该承受之重，却被芭蕉扇扇来的须弥山强行压在山下。2001，芭蕉扇风波之后，“枪手”这个中性词，将继续悲哀地背负着贬义的骂名，在游戏圈中不可或缺，却声名狼藉。

我们唤不醒别人，却能自己从噩梦中醒来——罪××如是说。

冷静，再冷静——纯银如是说。

◆

策划原案

·专题名称：2001·芭蕉扇风波

·专题结构：

1、从编辑的角度，叙述玩家的态度由破口大骂到众人称道的转变始末，其中大量引用玩家在论坛上的过激言论，2500 字左右；

2、一篇客观公正的游戏评述，2500 字左右；

3、从各个角度客观介绍并评述中国游戏圈中大量存在的枪手问题，2000 字左右；

4、从此次事件出发，对国产游戏的传统市场推广策略，对玩家的理性与非理性态度进行深入评述与针砭，3000 字左右；

5、对各个游戏公司市场推广人员进行专访，报道和讨论该公司的市场推广策略，2000 字左右；

6、四到八个优秀作者各自提出他们心目中合理的市场推广策略，2000 字左右；

7、读者调查，分为你心目中的国产游戏质量、你心目中的枪手、你心目中的国产游戏宣传这三部分；并按照撰稿人专题的花边形式操作，2000 字左右。

（由于极大的个人危机，第 6、7 篇文章临时撤销了，这是我对这个专题最大的遗憾。）

枪手无厘头

制作者手札

我一直不大喜欢部分对“枪手”过度敏感的玩家，他们时常不分青红皂白，到处指认所谓的枪手文章再破口大骂；他们只要一听见“枪手”两个字，不分青红皂白立刻作呕吐状。目前的“枪手危机”，这部分玩家至少要负25%的责任。但是他们的年龄偏小，对这个年龄段的少年说服往往是没有用的，只会招致反感。于是我制作了这个专题，试图用娱乐风格来软化他们对枪手的偏执，哪怕只是一点点，这就是我在专题末尾提到的那个“隐藏含义”。

专题的第一篇文章是恶搞中的经典之作，以几个著名撰稿人的名字客串在圣经中，虽然不了解那几个撰稿人的读者可能有点莫名其妙，但文章本身依然极度搞笑。第二篇文章依然是优秀的恶搞作品，其中并且融入了少许的思考——思考枪手存在的意义。第三篇文章的恶搞和思考成分基本上是一半一半，其中含蓄地提到枪手的委屈，而那些明显无稽的说辞就是夸张的恶搞了，冷静的读者很容易分辨。在第四篇文章里老幺侃侃而谈了古今各类枪手及其演变发展，在文末提到游戏圈内的枪手以及特殊性。第五篇文章中 cOMMANDO 随即论及此事，文风很像王小波，并无奈地得出一个荒诞的结论：大家都是枪手。

由此可以看出，专题着重突出的是娱乐性。所有文章不是高水准的恶搞之作就是侃侃而谈的妙文，明白清楚的观点一个没有，但我正希望通过这种没有观点来软化那些偏执的读者，让他们在笑声中不知不觉地降低对枪手的敌意。专题在版式设计上并且极具新意，我冒险使用了绝对另类而极富冲击力的版式设计，足以抓住任何读者的视线。

结果彻底失败了。

对于那些并不“痛恨”枪手的读者，他们能够从专题中得到相当的乐趣；而对于“切齿痛恨”枪手的偏执的玩家们，他们在看完专题后更加痛恨枪手。因为枪手的势力是如此大，竟然能令我做个专题来吹捧枪手，美化枪手，帮枪手撑腰，为枪手造星……

我目瞪口呆，我觉得他们的想法匪夷所思，我……我无话可说了。我开了个玩笑，旁边的人不笑，还恨恨然地指出这个玩笑的种种荒谬之处，我又有什么办法？我能批评他们没有幽默感吗？我只能承认自己无力改变这种偏执，哪怕一点点。

话虽如此，这个专题每一篇文章的质量都是上乘之作。我对整个专题的个人评价坚持打 A－，遗憾之处在于反讽的意味与思考的深度还不够。而我收集到的支持与反对的声音大致是 1:4，苦笑……这是我在女性专题之后第一次受到这么多的抨击，抨击的人并且大都很愤怒，认为我跟枪手是同伙。还有一个批评意见是，我在专题末尾提到一个隐藏立意，却又没说明，读者看来看去没找到这个隐藏立意，于是来批评我故弄玄虚，再批评专题莫名其妙。

其实我早就一再地说明这是一个娱乐性质的专题，读者就偏偏看不见这句话。我开玩笑地跟游戏天地的老编辑堕天使说：我面对着那些读者都要哭了。◆

目次

1、《枪经·废狗书》 □ 废狗一条

2、《枪手离开的日子》 □ 罪天使

3、《枪手的 13 个理由》 □ catAOQ

4、《枪手怪谈》 □ 冒名顶替的老幺

5、《祝氏枪手论》 □ 祝佳音

枪经·废狗书

文

废狗一条

在四野之中，有枪手不以前瞻为能，却离弃了道，而厌恶前瞻了。他们四处要枪稿，或自己吹捧，或要自己来做偶像【1】。万枪之Salala【2】于是派遣LostAngel【3】下来，Salala的话降临到LostAngel，Salala的灵降到它身上。

枪手中，有废狗观看，见狂风从四方和上下刮来，随着有一朵闪烁着火的大云，周围有光辉，大云的四外摇曳飘动的是无数的领带、圣象和百威【4】，内中有无数的赤裸女体如泥鳅般上下蠕动。它们停住的时候，便有喘息之声响起。

这便是LostAngel因着Salala加持的荣耀形象。废狗一见就俯伏在地，又听见一位说话的声音。

它对废狗说："枪手啊，你站起来，我要和你说话。"它对废狗说话的时候，云中的H－COMIC【5】就出来，进入到废狗的硬盘里面，使废狗能够得见。它慢慢叙来，它对废狗说：

"枪手啊，你且听这话；你若不听，是极悖逆的。

"枪手啊，在我生而为人的三分之一处【6】，我来到了一处蛮荒的所在，炽热的岩浆四处涌动，仿若置身在焦热的炼狱。我沿着注满岩浆的溪谷行来，不觉却离弃了真理的方向，失了我一以致终的道了。

"当时正如古歌所唱：

"方吾生之三一
　　恍余处乎熔岩
失正轨而违误
　　道其况兮不可禁
浆涌动以焦烈
　　言念及之复怖心

"在这里，没有豹、狮、狼来阻道，却也没有维吉略为我引路【7】。正当我为遍寻不着'道'而叠声哀惋的时候，顶上却有雷轰、闪电和密云，并且角声甚大。溪谷的尽头，那烟囱的顶端冒烟，烟气上升，如烧窑一般，烟囱大大地震动，角声渐渐地高而又高。我知有物降临到那烟囱顶上了，便如暗夜中得着光亮的人一般向那烟囱行去。

"在我攀登那烟囱的时候，包着烟囱的云团中，有亮光闪现。我知道遇着圣迹显现，就说话。有声音自云气中答应我。有人形自火云中降临在烟囱顶上。那声音召我上烟囱顶，我就上去。

"那人形就吩咐这一切的话，说：

'我是Salala你们的师，曾将前瞻从GameS＊＊＊【8】赐下来给你们。今颁下为一切前瞻的十诫：

'1　除了我以外，你不可拜别的老师。

·注释

【1】他们四处要枪稿，或自己吹捧，或要自己来做偶像：这都是有出处的，例如goco＊1、雾雨风随·寰睿等枪手。

【2】万枪之Salala："万枪"的枪就是"枪手"的枪。

【3】LostAngel：这个神祇的名号甚多，也很杂乱，有名为Ayanami－LostAngel、LostAngel、阿雅奈美－罗斯德安吉儿、阿雅奈美－罗斯德、堕天使等名字，又简称为LA、AYA、使徒、阿雅、小堕等。在CBI、eNET等国家都有信奉的。

【4】领带、圣象和百威：小资阶层的三神器，犹如日本王室的剑、勾玉、铜镜三神器。

【5】H－COMIC：LostAngel在这里主"收集黄色漫画图片"。

【6】生而为人的三分之一处：即"人生的三分之一处"，人生按七十年计，这应该是在20～23岁左右。LostAngel在成神之前曾为枪手，故有"生而为人"一说。

【7】在这里，没有豹、狮、狼来阻道，却也没有维吉略为我引路：参见《神曲》。

【8】GameS＊＊＊：国外游戏网站，多数前瞻的滥觞。

万枪之枪

'2 不可为自己推脱前瞻，因我 Salala 你的师，是忌邪的师。拖稿的，我必追讨他的稿子，自父及子，直到三四代；爱我、守我诫命的，我必向他们发稿费，直到千代。

'3 不可妄称 Salala 你师的名；因妄称 Salala 名的，Salala 必不以他为写得好。

'4 当模仿小资的优雅，享受格调。六日间要劳碌作你一切的工，但第七日是遵守小资情调，向 Salala 你师当守的格调日。这一日你们枪手，无论何前瞻、攻略、评论、小说都不可写。因六日之内，Salala 写前瞻、攻略、评论、小说和报刊杂志上的一切文，第七日便向女人调情，所以 Salala 赐福与小资日，定为圣日。

'5 当孝敬父母，使他们必不以你不是头生的而不赐福与你【9】。

'6 不可拖稿。

'7 不可改人稿而居为己功。

'8 不可抄袭。

'9 不可因人的千字稿费比你多而作假证陷害人。

'10 不可贪恋编辑的职位，也不可觊觎你用尽一切手段而没有得到的稿费。'

"我知那人形是我们的师万枪之 Salala。万枪之 Salala 吩咐我说：'你来，拿上软盘，将这诫命 copy 到软盘上，赐给你，使你可招收枪手。'我起来，上了师的烟囱顶，见先我匍匐于 Salala 脚边的，还有二人，一名 cOMMANDO，一名村雨【10】。Salala 的荣耀在眼前，形状如烈火，这火有光辉，从火中发出闪电。我于是发大惶恐，匍匐在 Salala 脚边。我们的师 Salala 晓谕我说：'你告诉枪手当为我送枪稿来，凡甘心乐意的，即可发他的稿费。'又说：'要申请一 OICQ，这 OICQ 要时时在线，我要在那里与你相会，要从 OICQ 中，和你说我所要吩咐你传给枪手的一切事。'

"Salala 晓谕我说：'看哪，南京愤青古留根尾·我我神、北京蠕虫 DS、厦门矬子 Norris，我已经题他们的名召他们。我也以我的灵充满了他，使他们有智慧，有聪明，有知识，能写各种各样的枪稿，又能翻译，可以作各种各样的前瞻【11】。要膏古留根尾·我我神、DS 和 Norris，使他们成为我的专职枪手，可以献给我足量的枪稿。如此，我必膏你们作编辑。'万枪之 Salala 晓谕我们说：'我膏 cOMMANDO 为大软的编辑。'又说：'我膏村雨为亚联的编辑。'又说：'我膏 LostAngel 为 CBI 的编辑【12】。'Salala 在

【9】当孝敬父母，使他们必不以你不是头生的而不赐福与你：我们万能的师 Salala 在家中是次子。

【10】一名 cOMMANDO，一名村雨：Salala 座下三弟子分别是 cOMMANDO、村雨、LostAngel。

【11】能写各种各样的枪稿，又能翻译，可以作各种各样的前瞻：这三人翻译都很强。

【12】我膏 LostAngel 为 CBI 的编辑：LostAngel 在 1999 ~ 2000 年左右曾为 CBI 的编辑。

烟囱顶上和我们说完了话，就把一张软盘交给我，是师用键盘敲的 DOC 格式的诫命。

“那时，师的灵将我等举起，我就听见在我身后有震动轰轰的声音，说：‘从 Salala 的所在显出来的荣耀是该称颂的！’于是灵引导我飞起带我而去，Salala 的灵在我身上有大能力。我就来到甘露园【13】，住在师的身边，日日得见师乃是在北京天桥上显大能的【14】。

“枪手啊，你且听这话，这是万枪之 Salala 所要吩咐我传给你的。

“万枪之 Salala 要我对你们网上的枪手说：‘三位编辑要点鼠标，你们网上的枪手，祸哉，祸哉，祸哉！’”

LostAngel 说完这些话，那天空中的火云便发出翅膀相碰，轮子旋转震动轰轰的声音，狂风从四方和上下刮来，天空一片殷红。那红色褪去，火云也返还天上。

废狗心中甚苦，见天边有烟云和火柱，便向着那烟云和火柱行去。废狗来到新圈地，和枪手住在一起，见那些枪手成天惶惑，向中国电信和邮电局说：“罢工吧！出事故吧！让我们失去联系，躲避在北京天桥显大能者的面目和忿怒，因它忿怒的大日到了，谁能拿到稿费呢？”

此后，废狗观看，见天上有门开了。废狗初次听见好像有吹号角的声音，立刻被圣灵感动。虚空中有声音昼夜不停地说：

“稿费，稿费，发稿费，

Salala 师是昔在、今在、

以后永在的北京天桥显大能者！”

废狗就看见大地震动，日头变黑象毛布，满月变红象血，天上的星辰坠落于地，如同无花果树被大风摇动，落下未熟的果子一样；天就挪移，好象书卷被卷起来；山岭海岛都被挪移，离开本位。看哪，天上的帷布揭开了。站在正中的，不正是在枪手中和北京天桥上显大能者、我们的师、万枪之 Salala 吗？站在我们的师 Salala 前面的，有三位编辑。

众枪手见雷轰、闪电、天地变异，就都发颤，一齐俯伏。因他们是从各省来的，数量极多，没有人能数过来。

天上便寂静约有二刻。废狗看见那站在师面前的三位编辑，有三只鼠标赐给他们。拿着鼠标的三位编辑就预备要点。

cOMMANDO 点鼠标，就有天地颤动，所有光盘都不能读，三分之一的评论掉了下来【15】。

村雨点鼠标，就有天地颤动，所有硬盘发生物理性损坏，三分之一的前瞻掉了下来【16】。

LostAngel 点鼠标，就有天地颤动，所有游戏杂志与报刊倒闭，三分之一的攻略掉了下来【17】。

众枪手都发大悲苦，就看见空中有灵显现。万枪之 Salala 在空中显出它的灵来，说：“我 Salala 你们的师，后悔放枪手在网上，心中忧伤。我要将所有枪手，都从网上除灭，因我放他们后悔了。”于是社区的泉源都裂开，论坛的窗户也都敞开。无量大数的水降在论坛上【18】。水势在网上极其浩大，网上的论坛和社区都被淹没了，所有枪手都不发言了。凡在网上的，连枪手带玩家、看家、调情者，都从网上除灭了。

惟有废狗在 Salala 眼前蒙恩。Salala 对废狗说：“你去，找张软盘。”废狗就找张软盘，乘坐这张软盘在水上漂来漂去。

洪水在网上泛滥四十天。废狗的软盘停留在北京甘露园。又过了一百五十天，洪水都褪去了。废狗见发往 OICQ 上的信息有了回应，便出来，谦恭地照着它的师万枪之 Salala 所定下的诫命写枪稿。◆

【13】甘露园：北京甘露园，万枪之 Salala 神圣的国，驻地。

【14】北京天桥显大能者：北京天桥，众所周知，一众把式和杂耍的集散地；“北京天桥显大能者”这句的意思疑为“北京天桥上戏法变得最好的人”。

【15】cOMMANDO 点鼠标，就有天地颤动，所有光盘都不能读，三分之一的评论掉了下来：cOMMANDO 甚爱评论，见人劈一句通常是“写评论吗？”如 http://game.enorth.com.cn/yxxz/tjnk...s = & threadid = 202：“童彤……要写游戏评论吗？”又如 http://www.cbigame.com/bbs/showthread.php? threadid = 9407：“碧绿，你的评论水平如何？不会只写小说吧。”

【16】村雨点鼠标，就有天地颤动，所有硬盘发生物理性损坏，三分之一的前瞻掉了下来：村雨写的大量枪稿，据估计多是前瞻。

【17】LostAngel 点鼠标，就有天地颤动，所有游戏杂志与报刊倒闭，三分之一的攻略掉了下来：评论和前瞻都让给两位师兄了，只有攻略留给 LostAngel。但实际 LostAngel 不怎么写攻略的。

【18】无量大数的水降在论坛上：灌水。◆

枪手离开的日子

文→罪天使

XX01年秋。

枪手说，我要死了。

枪手扬扬他手里的笔，说，什么都别说，别连累了你做一个好编辑。

枪手就这样在我床上死了。

枪手死于21岁。

枪手死了

枪手的出殡我没有去，人从我家抬出去的时候，我最后瞥了一眼，却什么都没看到。送葬的、招魂的、做法事的，以及等等——都是枪手的朋友。万头攒动，一时间让我有些嫉妒。枪手刚死的那一刹那，一大群人就在门外黑压压地站着了，每个人都脸色铁青，我在想这大概是枪手之间的心灵感应。我在这一大票人里找到了以前在枪手电脑里看过照片的几个人：一个拎药箱的胖子，一个猥琐的瘦子，一个酒色过度的成都人。

现在那张照片上的人都出现在我面前，他们木无表情地或站或走或说，我从他们的身边擦肩而过。

枪手。哼，我想。

下午三点，编辑部停电了，现在这里空无一人。上不了网，电话的分机系统也没电。

我置身在一个活的坟场。这一切都是枪手引起的，我坚持这样认为，并且恶狠狠地对其加以咒骂。左边的立柜上有大叠大叠的读者来信，看这些信很快就浪费了许多辰光。

我在最后一封信里终于看到了枪手话题，这个读者是针对我们一个枪手批判专题的来信，信中说得眉飞色舞热血沸腾："……枪手的存在原来是那么地可恨，他们在把一个好游戏捧上天的时候，丝毫也不会考虑到我们已经反胃……多亏了你们做了那样一个专题，我认识到了枪手的真面目，也才没有错过我们的国产精品……所有的枪手都应该被凌迟、车裂，至少应该斩去十个手指！！！"

人都已经死了，就不用斩手指了吧。我说。手机恰到好处地响了，我抄起电话，您哪位？

演讲地点在我的母校，主编已经在演讲厅门口等我。这让我立时高兴起来，甚至觉得早上枪手死掉时那一丝的感伤是多么可笑。

是的，一等枪手可从专题到玩家呓语全类型一网打尽，二流的枪手可包纳一切前瞻攻略评论，三流以及以下的枪手就如同厂商的御用应召女郎，双方你情我愿一把，败坏风气。更为可恨的是，某些枪手居然和厂商勾结，胁迫媒体上垃圾稿，真是——太可

枪手死了

恶了。

好在枪手已经死了。

这是一个厂商的发布会,需要主编和我的发言。枪手已经死了,我想,以后我倒看看谁敢通过厂商方面给我们施加压力。这种感觉真好。

主编说,“你的发言稿准备好了么?”

我说,没问题,然后说:估计也有个 300 吧。这是我猜测的红包数额,主编不置可否但微颔之。

演讲是枯糙乏味的,接了几张名片之后,我和身边的一个熟识开始评估这次无聊发布会的耗费。我很清楚这次发布会的意图,但我认为这种意图完全不该用这样的形式来实现。散会了,没有红包,夹着皮包的厂商微笑着送客。

没有红包!

我开始愤怒了!跟主编交流后,他很无奈地耸耸肩,然后面无表情。其他与会的嘉宾也都仿佛若无其事,谈笑风生。我觉得这一切都变成了一个大阴谋,众人把我一个人蒙在了鼓里;或者说,大家都被蒙在了鼓里,而只有我一个人透不了气。我被窒息得黑白颠倒,于是冲上去对着厂商就是一拳。厂商踩着一种离奇的舞步躲开了,结果是我自己把自己揍到了地上。

我对着那个微笑的家伙大吼:为什么没有红包!

“难道有人告诉你有红包吗?”厂商说。

“为什么没有!”我清楚地意识到他说的话其实很对,但我仍然大声吼道。

“枪手已经死了呀!”厂商说。

厂商逼近了我的耳朵,小声说:“……已经死了呀……他。”

枪手死了,为什么他反而这么神气活现?我脑子糊涂了。厂商踩着离奇的舞步又躲过了我的拳头,接着一脚踢在我的耳背上……

“这难道不是你希望的吗?你难道认为他死了,我就占下风了么?哎呀……真是纯情。”厂商附在我耳边低语,接着他站起来,

“看呀!这个恬不知耻的家伙,居然还想要红包!

“各位,我们邀请他来给你们讲讲枪手早就说过的东西,让他像个爷一样露脸,他居然还想要红包!

“他已经从我们这里拿到了那么多的广告,他一边吃我们的广告一边把责任和担子往枪手身上靠,现在枪手被他整死了,名和利他都收够了,他居然还想要红包!”

——我什么也想不出了,脑子里一片混乱。我大喊着“为什么没有红包!”像个烈士一样在几百双腿和几百副拳头里倒下去,倒下去。

我醒来后发现自己象一只遍体鳞伤的鲸鱼,搁浅在自己家里困难地呼吸。这里被洗劫一空,电脑、手机、壁灯、家具,甚至墙纸都没有了。我躺在一张草席上。草席边上的一叠通告告诉我:公司已经把我开除。

我得罪了厂商。原本作为缓冲区的枪手死了,厂商和媒体面对面的冲突结算到了我的头上。我努力欠起身子,然后挪到门外给几个熟悉的朋友打电话,但是接电话的人都说:

“枪手死了……”

“他死了。”

“死了。”

我这时候才发觉,原来我那些能够称上知心的朋友,他们都是枪手。写电影的,写游戏的,写娱乐新闻评述的,做广告的,以及,在这样那样上媒体上开专栏介绍美食介绍名牌介绍音乐介绍足球的。

怎么搞的,今天早上我还看到他们来着,死的只有我家的枪手啊。我对电话说。

电话说,“死了就是死了。你看到了他们也是死了——心灰了,意懒了,疲倦了,麻痹了,改行了,出国了——反正就是死了。”

电话还说,“我今天早上还看到你家的枪手来给我家的枪手出殡呢。”

那么,XX 创作组呢?XXXX.XX 呢?这些人呢?难道他们也死了?

“你说的那几个,只是借着枪手

造出来的大好环境，混在里面制造垃圾——他们也配叫做枪手?”电话说。

那么——

“喀。”

没有人再愿意和我说下去，一听到我的声音，他们都挂了电话。

我翻到了c的电话，大家都说c家的枪手几年前就死了，但c永远对此不置可否，也没有人再看到过c家的枪手，只看到c家的编辑来来往往。

c说，这事我没办法，枪手总是不长命的，你知道。不过你可以问问s样。

s样说，很遗憾，对此我无法表态。我并不是故意忘记，但是我确实忘记了我有三条枪。

我是在最后一刻找到那个红头发的，红头发的南京公鸭口音冷冷地说，“你做什么?”

我突然想起来，我好像并不知道我要做什么。我只是忽然感觉到，枪手是不能死的，而这个还没死的红头发是我最后一根稻草。我说，你不能死，枪手都不能死。

红头发说，“枪手都是要死的。这不可逆。从一开始我们出现，到现在，这个过程就一直在进行着，今天就是尽头。”

枪手是不能死的。我重复说，哦，天知道我怎么会有这样的感觉。如果枪手一死，那么一切就全崩溃了——所有的媒体只包括游戏介绍和读者投稿，所有的游戏介绍内容只包括硬件支持和攻略，无奇文以鉴赏，无臭文可批驳，只有感悟良多的自居读者代言人繁衍在各样的媒体上，各立山头，分别代表着相同的读者些微的喜好偏差而交锋。军阀林立，天下大乱，偶有编辑相中作者，约美文一篇，便会被当作坏了一锅耗子屎的一颗汤，从而被口诛笔伐刀斧加身送上绞刑台千刀万剐。

“仅仅因为这样?”枪手说，“那不是很好吗?当读字的人回忆起现在的年代，他们会想起枪手们提供了那么多的五花八门，也会想起原来其中有那么多的沉渣泛滥。”

枪手死了

但枪手不应该是过去时，而应该是现在时和将来时。我说。

“这不是你一个人说了算的。再说了，枪手不就是替罪羊么?难道媒体肯为了坚持自己立场而和读者对立、保护枪手?你太自私了吧。”

我说，别说媒体，我只是说我自己，我不希望枪手死。这和媒体以及工作无关。

“是因为你没有拿到红包沮丧了?还是因为厂商和媒体的面对面让你觉得不自在?又抑或只是因为你失去了他会感到孤独?”红头发说。

孤独。我回答，回答得很快。没有他，我就会死，就会死!

“那么，去死吧。”红头发挂断了电话。

我带着黑色的眼圈和红色的眼珠，开始往枪手之墓走去。我想见到那块墓地的愿望是那么的强烈，一路上跟着许多人，幸灾乐祸地叫着，并不住地往我身上砸石头。

“滚吧枪手，以前你多神气。”

“说我的稿子是垃圾，垃圾就不能发表啦?”

“去死吧枪手，你们这些自以为是的家伙，现在只需要我们这样的撰稿人!”

我想他们肯定是把我和枪手认作一个人了，但我懒得和他们辩驳。《人类死刑大观》第255页，“以石击毙”，前圣经年代，用以处死亵渎神灵的人。一块石头飞过来打上我的脸，又一块石头打破了我的头，我倒下了。

枪手!我看见了枪手，他就站在我的头顶。然而我的魂魄却飘不起来，只能用白眼球向上扫着，看见他的脸背着光。阳光正从他耳边沿着脸际的轮廓线爬过来，赫然在空中展现出一个我。

枪手说，告别这个世界吧，已经大乱了。

枪手说，《枪经》就要现世，枪经年代将在100年后开始。那将是个有典有法的枪手盛世。

枪手说，别再孤独，你我本是一体。◆

枪手的13个理由

文→catAOQ

…〖 枪手原本抱着崇高的理想,要做中国第一职业游戏撰稿人。不料发表了几篇文章后被众多编辑看中,热情约稿,不写岂非很不给人面子?久而久之便堕落成枪手。性质变了。

按照一个不知道谁说的逻辑:从编辑那里接第一篇约稿的时候,就已经不是撰稿人了。而自己可能还没明白怎么回事,直到某日为众人所指:这是那个著名的枪手。

枪手便枪手吧,枪手与撰稿人也不过是一线之隔。一个是别人约稿,一个是给别人投稿。区别是前者属于道德败坏对读者不负责任,后者是创作另类,很有思想。照这个界限算了算,游戏圈里不少有思想的作者在被约稿后不幸掉进了火坑,成为不负责任的枪手。〗

…〖 枪手自我感觉良好,不认为做枪手有什么不妥,最差的也是概念模糊。枪手是中性,只知道这不能算一个高尚的职业。再说枪手只是代人作嫁衣,是厂商的工具,难道因为刀子可以杀人就去怪刀子么?现在的说法是:刀子根本就不该让人找到,找不到刀子就杀不了人了。基本是这样一个逻辑。

自我感觉好的枪手们却为第一点较真起来:枪手怎么不如撰稿人了?撰稿人写了稿子,编辑说"不要";而编辑约稿,枪手却说:"不写"。比较起来,枪手更高尚些。

曾经有人对一个游戏发牢骚:这个烂游戏,连枪手都不愿意去写。〗

…〖 枪手也算是文人,文人似乎不应该为吃饭发愁的,糟糕的是恰好有相当大一批耍笔的人正饿着肚子。毕竟游戏不能当饭吃,思想在这里被遗弃,要感慨的话,也需要填饱再说。枪手面临的是温饱问题不是小康生活,古时候那些敢说敢写的文客隐士们——不知道他们的生活来源是什么?吃饱了才有力气骂人,才有力气批判现实和揭露社会黑暗。鲁迅他老人家四万大洋的收入,写文章深刻不谈,至少说话的时候底气足。

比如枪手想吃顿肉了,便想到了手中的枪,可能有些生锈,事到临头也只好将就一下。文章怎样不提,肚子毕竟是跟自己一辈子的。

比如枪手该自立了,为父母排忧解愁,便拿起枪冲出了家门冲锋陷阵,也算小有收获。混半个月饭钱,勉强对得起双亲。

比如枪手想结婚了,手中的枪总也比不上人家带来的嫁妆,便与杨志大哥一起上街,配着宝刀顺道把枪也带了出去。

至于某些还饿不死的枪手,总是非常不知足的为营养发愁,想过腐化一些的生活。例如早晨上班前要喝牛奶,出门在外不方便中午去吃麦当劳等等。〗

…〖 枪手的职业问题——因为本身的工作是枪手,必须去写——除非不想要饭碗。本着尽职尽则的职业精神,写出一些挨骂的文章。

曾经有人举例:枪手等同掏大粪的工人。没有谁愿意主动去做这个工作,也没有人喜欢做这个工作,但是一旦成了掏大粪的工人,为了自己的工作,也只能去完成。而枪手的名声就臭在这里。

比如说那些比大粪还臭的游戏,工作是写关于它的文章,那就要去写。而大粪与枪手产品比起来:同样是大粪类,前者不会有人吃,后者有很多人去吃,然后再吐出来。〗

…〖 枪手立志做个德行高尚的枪手。

做玩家的时候愤恨枪手,枪手实在可恶,总是掩盖一个游戏的缺点——当然偶尔也有挖掘好游戏的时候。因此总结了一个定义:自发的枪手是可恶的,被动的枪手是可以原谅的。枪手也是有良心的嘛,只是一部分人做多以后麻木了,忘记了以前的自己。习惯变成自然,开始以为昧良心是应该的,良心是无所谓的。

因此,枪手要为玩家多着想,写好游戏前瞻;枪手要为中国游戏事业做些好的建议,写些详细创意;枪手要为好的游戏宣传,批评烂游戏,写真实的评论……

想是这样想,写的时候却为自己开脱,说:赚钱是应该的。〗

…〖 枪手坚决支持国货,再烂也要保护一下本国的企业。

"我并不是宣传垃圾好,我只是告诉大家要多支持国货而已。"枪手又开始为自己辩护,"至少我爱国。"

暂且不说字里行间是否透得出真诚,反正话已经说出来了,玩家又不会因为哪个游戏的前瞻和评论好而热烈拥护它。现在的国产游戏(确切的说:如果90%还能称之为游戏的话),骗得一文是一文,动画音效技术都做不出来,写两篇文章提提

枪手有理

神还可以。

枪手便塌实地承认自己是枪手了，只要让大家注意到国货，牺牲自己的名誉做枪手也没什么不妥。〗

…〖 枪手喜欢玩游戏，玩到兴头便对自己喜爱的游戏夸奖一番，于是被不喜欢这个游戏的玩家骂为枪手。自己心里也认为，那种褒义评价一个游戏的文章想必是枪手稿，没想到原来做枪手这么容易：找个游戏夸一夸，吹上两句，就算你死活不承认，都必是枪手无疑。这样看来，枪手果然不值钱，倒像是阿Q那个时代每个人都大喊革命的感觉。

然而，若只是不喜欢这个游戏还好说。枪手写了稿子，偏有一些很有观点的高人看着不爽，连游戏都不看是什么，对文章一通连损带骂，末了称此人必是枪手无疑。其余众人均点头称是，看到最后一句总结性发言，深感解恨，枪手便必是枪手无疑。〗

…〖 枪手本是撰稿人和游戏评论家，他宣布说：一定要用最客观的态度对待每一个游戏，将优点和缺点都写在评论里。枪手也确实这样写了，但骂的那部分被编辑删掉了，优点都保留，便被玩家骂做枪手。这样做枪手，实在有些冤枉。得罪不起编辑，又怨不得玩家，枪手只能每日仰望夜空，叹人世间沧桑，几多风雨，为何总做对不起良心的事，当初不写不就没事了么？〗

…〖 枪手有做一个枪手的绝好资质，不做枪手实在可惜。曾经有犯罪分子劝说一些高智商的人：留着天才不用是一种浪费。正路上无用武之地，用在别的地方也没什么不好，不然，岂不是埋没了人才？

想想也是。枪手虽说不是什么有前途的职业，却也不枉虚度了此生。枪手决定证明一下自己的能力，用行动证明并非是自己无用，只是生不逢时。与其被传统模式化的观念和制度磨平，倒不如在洗脑前先放几枪，白纸黑字，证明自己还曾经风光过。〗

…〖 枪手只为练笔，也想做个撰稿人什么的，有意识地想经过枪手途径拾级而上，美其名曰说锻炼锻炼。在仅有一点思想被磨灭的同时，创作了无数与那些卖不出去的游戏相匹配的稿子。

究其原因，认为中学时代命题作文没有练好，于是越发努力。几乎篇篇都是规定了篇幅字数的枪手稿，并激励自己说：如果这种稿子都写的好，以后就再没什么写不了的了。枪手认为这样可以进入撰稿的圈子，恰好练兵阶段成了名副其实的“枪”。〗

…〖 枪手有不少朋友，以帮忙为由，软磨硬泡，赶时间赶稿子赶进度要交稿——你总不能见死不救吧？又或是盛情难却，就随手写了两篇，不料刚一发表便被雪亮的群众指责为枪手。枪手心情烦闷，如前面所说，一不留神被朋友拖下了水，失了贞洁，干脆一错到底，专心做了枪手。

如此便多了些自甘堕落的人。虽不至太悔恨，但世间凶险，举步艰难，只能怪自己交友不慎，误入歧途。〗

…〖 枪手是真正的小人，总说只推荐好的游戏给玩家，其实是道貌岸然的伪君子。好的游戏还用你说么？就算枪手真的介绍了经典游戏，那也是游戏好。枪手说的话能信么？

可是前瞻稿里很多都是玩家看着象这么回事的废话，篇篇都出现。说完画面说音效，说完背景又说操作。总之好的肯定是好，差的也不会太差。如此这般，无以复加。说好听了是写游戏前瞻，不好听的就是骗钱吃饭。

话到这里，枪手骗人似乎更光明正大一些，能拿出个骗人的理由。有人总说，没吃饭的人满口仁义道德，真是胡扯。其实就算吃过饭的人满口仁义道德，又何尝不是胡扯。想了又想，枪手更值得原谅些。〗

…〖 枪手赶时尚，对朋友们宣称自己是新人类。枪手写稿，枪手投稿，然后说：“做枪手。”平日则带着极为不屑的眼光看着身旁还在玩游戏的朋友们，努力两个月，对游戏发表了两篇貌似深沉的感想后，自命为枪手。整日悠哉悠哉，居然也郑重其事地坐在电脑桌前苦思冥想，感叹中国游戏的路在何方。然后使劲吸掉半盒中华，昏然睡去，醒来以后则称自己构思文章一个晚上，创作艰辛。

总之，枪手一切颓废的特征都具备了，至于是否给圈外人留下口实却不去理会，枪手不都是这个样子么？〗◆

枪手怪谈

文——冒名顶替的老幺

这篇文章不是学术性的文章，所有的事件全为记忆，如有不实，可以砸过来。

“枪手”的考证

就我个人对枪手的认识来说，一个枪手应当符合以下三点：

1、用获得金钱作为写的目的。

2、写的东西不是代表自己的，而是代表某种利益。

3、写的东西有某种倾向(什么倾向大家明白的吧)。

如果一定要考证枪手这个词的语源，大量的文字工作是难免的了。但是在现阶段老幺的身体已经承受不了一个馒头一天故纸堆的生活，只好打个马虎吧。

“枪手”这个职业在明清笔记小说里已经大量出现了，但是北方对此的叫法是“鸟铳”，大概是取“代人击中”的意思。“枪手”这个称呼是南方、甚至可以直接说是岭南的方言，不过一个不可否认的事实是：粤语是中国保留古音最多的方言。比如“挑选”古人是说“简”的(见《出师表》)，而粤语里到现在还是说“简”；又比如“系”在古语中有“是”的意思，到现在粤语还是把“是”说成“系”。

因此我不敢确定“枪手”是不是一个在北方死亡又被南方复兴了的词(这种情况并不少见)，但可以肯定的是，从清朝开始，直到上世纪80年代为止，“枪手”这个词语在北方的意思还是拿着枪的人，至于后来南音北渐看来是托了香港电影的福。在粤语中，“枪手”是一个外延了的词，它的词根是“替枪”，就是冒名顶替地进行作弊的意思。枪手的本来含义就是以冒名顶替的方法进行科举舞弊执行者。

枪手的来源

枪手不是自然范畴，而是历史范畴，它并不是人类社会一出现就有了的，他的产生涉及到一个中国的伟大发明——科举制。科举制被西方人认为是可以和四大发明并列的文明标志，因为它牵涉到了一个与国家兴盛密切相关的问题：官员的选拔问题。西方人认为科举是最公平、公开和自由的选拔制度，它抹除了一切的出身、财富、地位和社会关系的不平等，选拔的惟一标准就是知识能力(外国人看中国总有一种雾里看花的感觉，他们不知道中国的官场恰恰是最黑暗的)。

科举，其实在唐以前就发明了，隋朝就进行过。科举初始的目的并不是实行什么公平、公开和自由的选拔制度，而是争取知识阶级对统治的认同。李世民就说过：“天下英雄尽入吾×中”(那个字比较不雅，是谷道的意思)。唐初的考试都是考诗词，唐诗之盛很大程度就因为它是当官用的敲门砖。到了宋朝王安石进行了一次高考改革，不考诗词，改考经义。元代极端蔑视书生，十民中儒人排到第九，有“九儒十乞”的排法(估计这就是“臭老九”的出处)。科举直到明代才恢复，由朱元璋钦定“八股”和三级考试的规则，而就在这个时候，科场舞弊的条件才开始成熟。

成熟的原因有两点：第一是考场和考生的增加，监控的力度直线下降；第二就是考试形式的改变。我们都把大而无当的文章叫做“八股文”，这种考试的内容局限很小——四书五经，又只能用朱熹的注释，其实就是按着一个模子做文章，天才和蠢材都分不出来，比高考还烂。

历史告诉我们，在这种功利又不健全的制度下，作弊的风气就很难遏止。在这种情况下，以作弊为生的职业——枪手就应运而生了。到这里大家应该明白，所谓枪手，只是中国有着悠久腐败传统的官场发展到一定时候的产物罢了。

古代的各种枪手

首先就是枪手的祖宗：代考。代考除了请人之外，还必须贿赂考官以保证安全，贿赂的方法就是写欠条。

千古枪手

作弊者A写道：××年××科秀才A欠考官B××两白银。如果A考上，条子就是成立的；如果A考不上，A就不是××年的秀才了，考官自然拿不到钱。

这种代考的方法主要在童生和秀才的考试一级里进行，到了乡试一级就很少了，原因是考生的人数比较少，考官很难保护。但是到了清朝末期，官场腐败的太厉害，枪手就干脆进入最高级的考试：殿考。当作弊者本人再次（其实是第一次）见到皇帝的时候，居然也混过去了。

那时最著名的一个笑话是这样的：一个枪手的度牒（相当现在的准考证）上注明该考生是微须，意思就是没有胡子。但枪手是流小胡子的，于是就被抓住了，可是枪手居然不承认，还辩解说：这里的微是小的意思（实际上也有这种用法），不然“孔子微服过宋”就成孔子在宋国裸跑了。

鲁迅先生曾经诅咒过中国的文字，认为它不是一种为了让大多数人掌握而创造的文字。它为知识分子对知识的垄断创造了有利条件，从而扼杀了大众获得知识的权利，绝大多数中国人的学习过程都是一种煎熬。正是因为这样，古代的非知识分子使用文字往往要假手于人，像代写书信、代写状纸等等，代写状纸再代为申诉的就是古代的律师了。

古代律师的地位比较低，北方的叫“讼棍”，南方的叫“状师”，比如周星弛的《审死官》描写的就是一个在广东十分出名的状师。但由于大部分状师并不像电影里演的那样，最后会改邪归正伸张正义，更多的会为了钱去保护“林志颖”，所以在粤语方言区里也把他们也归入枪手之列。

枪手的另一个重要分枝就是绍兴师爷——鲁迅的故乡产生的一种特别的行业。这些人可以说是早期的专业公务员，专门负责衙门里的行政事务。绍兴师爷分为钱粮和刑名两派，顾名思义，钱粮是负责地方上的经济事务，刑名师爷则负责法律事务，而他们另一项共通的重要工作是代替地方官写奏章。因为这些师爷多数时候是帮着地方官员欺上瞒下，所以在绝大多数人的心目中，他们是枪手。

现代的枪手

到了现代，“枪手”的定义又有了进一步的发展和扬弃。最初的代考枪手没有变化，继续活跃在广大考场中（特别是大学英语四六级考试）；而绍兴师爷和状师都专业化了，脱离了贬义的枪手的行列，变成了我们所说的公务员和律师；同时，革命队伍吐故纳新，几种新的枪手进入了我们的视野。

首先是一样深入我们生活的工业时代的产品：广告。大家先不要误会，我不是说广告人是枪手，只是说广告行业中存在着大量的枪手。中国的广告行业是一个良莠不齐的行业，优秀的广告有很多，但是满街的老军医专治××的单张也是广告。广告行业内被称为枪手的一群，就是专门写被称为“软广告”的赞誉文章的人，比如老幺我在社会混迹的时候就写过一个酱油的软广告，这类枪手文章用各种文字上的手段来突出介绍和宣传商品的优点。可惜由于虚假广告的盛行，名不副实的吹嘘降低了广告的公信力，使这个很有前途的行业的前景蒙上了阴影。

第二部分是新闻。这个行业里的枪手大家十分熟悉，就是大名鼎鼎的狗崽队了。娱乐新闻的捕风捉影和无中生有可以说是必然的，这类的新闻在广东被称为“煲水”新闻，意思是内里没有料子。其发展到现在干脆是枪手和明星合起来炒做，多不胜举。像明星×××在开排某部片子之前，突然爆出片中的两个龙套是她私生子云云的新闻，行内早就知道是双簧了。总的来说娱乐新闻就是为了满足公众的好奇心和窥窃欲，对真实性要求不高，可以说枪手泛滥完全顺应了广大观众的要求。

接下来介绍的现代枪手就是我曾经从事的行业——拼装文字垃圾的拼装书专用写手。老幺曾经为书商服务了一年，对拼装书的流程很清楚。首先找来公众关心的题材，这个

过程叫组稿，再用各种途径挖来足够的资料（资料字数起码和预定字数相当），接着等审批，批下来就开始写。但那根本算不得是写，其实只是把已有的资料进行拼凑罢了。枪手用这种流水线的生产方法可以在短时间里制造大批的文字垃圾，然后由书商拿去出书换成银子，所以我对大家想进人这个行业的想法很不理解。那么这种枪手的稿费是不是真的那么诱人呢？我们的书起码是要写二稿，这个时候稿费的算法是两稿总字数的 1/2，实际上的稿费就是 50 元一千字；如果是三稿呢？那就是 33 元一千字了；极端的时候写六七次的情况也有，这个时候的钱可以说是血迹斑斑啊。

游戏业界的枪手

游戏业内的第三代撰稿人公开自称为枪手。由于业界的特殊情况，私下觉得游戏业界的枪手可以列入软广告的一种，但奇怪的是，像我我神这样从不吹嘘国产游戏的人居然也自认是枪手，却又撰文痛斥代考现象（你骂的不对，人家是做自己的本分啊），这就不能不令老幺感到吃惊和感动了（老幺拒绝认同自己枪手的身份）。

在现代，枪手的地位没有太大的改变，至少在大众的语境里，枪手还是一个贬义词。老幺的枪手经历告诉自己，广大人民群众对虚假广告虚假新闻的痛恨是刻骨铭心的。敢于用行动来扭转人民对于词汇的使用方法，这是一件近乎愚公移山的工作，这难道不是一件让人佩服的事吗？这实在是一件让人佩服的事啊。

因此对新一代敢于自称枪手的游戏业撰稿人，老幺我表示发自内心的佩服，对能坚持到最后的人更表示万二分的敬意。同时，也对虚假广告在行内的泛滥表示担忧，某些无德撰稿的行动在实际上对我们伟大的事业造成了极为不好的影响。至于能否把“枪手”这个词变成中性，现在还言之尚早，不过可以肯定的是，包括了我我神和大狗这些人的“枪手”已经不再是传统意义上的枪手了。◆

策划原案

· 专题名称：枪手无厘头

· 专题主题：娱乐、调侃、另类思考

1、废狗一条：《枪经·废狗书》，极度恶搞的枪手调侃文章，3500 字左右；

2、谁啊：《魔鬼代言人》，描述枪手生活的荒诞恶搞文章，2500 字左右；（本稿不确定上）

3、罪天使：恶搞枪手题材的文章，3000 字左右；

4、老幺：谈古论今，叙述游戏业界以外各式各样枪手的定义和逸闻，4000 字左右；

5、cOMMANDO：从另类的个人视角出发，给传统意义上的枪手重新定义为泛意义上的中性，2500 字左右。

（这个策划案同样做过一定程度的变动，应该算是改良吧，给专题加入了更多的思考成分）

祝氏枪手论

文 祝佳音

七八岁的时候，我上小学三年级。当时的孩子们热衷于一种游戏，就是把上学放学一起走的男女生安上恋爱关系，并快乐地在其经过的路上堵截之，尾随之，并佐以舞蹈，伴以嘲笑。在当年，这是一种很流行的游戏。我也玩过这种游戏，也被玩过——这句话换一种说法就是，我既快乐地在后面尾随过别人，也被别人快乐地尾随过。当然，两种状态下的心态截然不同。如果是前者，就扬尘舞蹈，随同其他人一同起哄；如果是后者，就做出不在意的样子向前走，心里当然很愤怒，思考几百个复仇的办法。

现在我来谈一谈这篇文章的主题。我认为，在现在，在游戏业内，一个撰稿人的处境和我七八岁的时候差不多。一个撰稿人写了一篇文章，就等于把自己置于和女同学放学回家的小男孩的境地，必须遭受一些莫名的辱骂。这些辱骂是单方面的，小男孩不能还嘴，因为：

首先，指责的事实本身就是莫须有的；

其次，很多人的指责意义只在于指责本身，而不在乎指责什么。

最近，我看了很多讨论组，得出了一个结论：中国游戏业内的枪手已经达到了历史的最高峰，而且还将继续攀登上去。我说枪手事业走上高潮，是基于以下事实判定。

我认识一位仁兄，他认为全天下的撰稿人除了我之外都是枪手，因为对于这些人写的文章，这位仁兄都有不同意之处，而他不是撰稿人，只是一名玩家。所以其他撰稿人的东西和该玩家观点相左，则是不为玩家说话，最后就被判定为枪手；而我之所以不是枪手，也不是因为别的，是因为和他认识，他不好意思当面说我是枪手。如果我们不认识，我就会是一个大枪手，在这一点上我有自知之明。

现在我们就可以看出撰稿人和七八岁时的我的相似之处。我们都处于一种紧张的境地，别人随时随地都可以给我们定性而不必提出任何证据，我们只能承受。当然，最关键的相似点在于，这些定性并不会对我们造成太大的影响，真是幸运死了。

有关玩家群体，我认为有必要说明一下。我们知道，从远古到现在，杂志的读者们向来都是以弱势群体的面貌出现的，直到网络出现以前，这种地位仍然没有改变。对于一本杂志而言，读者永远是接受者，但网络的出现或多或少的改变了这一局面。任何人都可以通过讨论组发表自己的看法，在这个前提下，读者群体的热情被最大限度地激发起来。在讨论组中，读者可以尽情挥洒自己的看法，这样一来，一种权力感就不可避免地被引发。玩家群体在网络层面上获得了权力，在这个前提下，他们行使权力的表现形式就包括——把同自己感觉不符的文章定性为枪手文章，把同自己意见相左的撰稿人说成枪手。

对于枪手的定义这一问题，我们都知道，作为一种行为的评定方法，最要不得的就是没有具体条文而只是凭感觉行事。但玩家群体这个松散的团体又根本不可能提出具体的条文，所以我认为，写稿子的人被叫成枪手，实在是自找的事情。

当然，上文的这位仁兄算是个极端的例子，当不得真，但是持这种观点的人在现在的读者群中不算少数。从上文中，我们可以看出这种观点的神髓主要在于——顺我者昌，逆我者亡，但是这未必是一个好观点。撰稿人该为谁说话，这是一个一直以来都有争议的问题，通常来说有如下三种选择方式：

为游戏厂商说话，为玩家群体说话，为自己说话。

其中第一种方式可以得利，第二种方式可以得名，第三种方式什么都得不到。

说到这里，这篇文章可能就会被一些读者痛斥。我本身也是撰稿人，所以说这些话就显得立场不明不白，不过我很乐意站在撰稿人的角度上说说什么是我眼中的枪手——这就是文章的第二个主题。

在我眼里，枪手其实很简单：受外力影响，不能在文章中直接且清晰表达自我真实看法的作者，可称为枪手，其文章叫枪手文章。能在文章中直接且清晰表达自我真实看法的作者，就不叫枪手，作者也不叫枪手文章。

敏感一些的读者可能会看出

枪手箴言

来，这句话中的关键词就是“自我真实看法”。所谓自我真实的看法，自然就包括一个人对某件事物的真实评价。换言之，如果一个人能够在报刊杂志上写出自己真实的观点和评价，他就不是一个枪手。

当然，对枪手其他的定义也有，并且多。比如严格一点的可以说：接受第三方厂商实物或金钱，以此为目的撰写文章并投稿的作者为枪手，投稿成功的文章定义为枪手文章。这种说法很多作者会很喜欢，因为他们可以脱了嫌疑，但读者如何能准确地界定却是一个大问题。

于是就出现了另一种定义方法，凡不合我意者皆为枪手。这一点我在前面说过了，结果就是作者即枪手。

但以上两个看法都不算实用，所以在目前提出一个规范是很重要的事情，而我很可以开一个头。

我们还是回到我的定义来。在文章中直接且清晰表达自己真实的看法，这实际上是一个作者的权利和义务，身为作者，平生做的就应该是这件事情。但是长久以来，因为种种原因，我们身边的作者们似乎就没有表达过自己真正的想法。王小波先生评论过，那个年头(60年代)看最好的文字要看翻译家的作品，其他的都不成。我们都明白这句话里包含的意思。

结合上文论，我认为现在的作者有取悦读者的趋势。近些日子我看到有人自称代表几万读者；有人以小的自居，说出的话倒都很大气，不过总有自居代言的味道，看上去让人不太爽。这样的文章早些时候也有，但总不这么夸张。我认为这些文章也算枪手文章，因为他们实际上还是为取悦某个群体而写作，虽然我的仁兄恐怕不这么认为。

我同时一直认为，一个作者惟一应该忠实的只有自己和自己的观点，而不是其他什么东西。为了金钱写作和为了读者写作，在我看来都不太可取。前者是替厂商说话，后者是替玩家说话，但这实际上都不是一篇文章应该持的态度。一个作者写一篇文章，关键是要说自己的话，而不是替谁说话，或做什么代言人。

但我必须承认，从这个角度上讲，严格论证，普天下作者——至少是国内的作者，就不要说游戏撰稿人了——基本都不作数。至于枪手之言论，既然现在大家的意思是广泛化，那么我们也可以确定“泛枪手定义”。

大家都是枪手，疯泉之水一起喝，其乐也融融。

当然，我也不例外。我现在惟一希望的就是，如果把标准放松一点的话，我能被透出去。话说回来，我心中也确实有几个能被透出去的人。

不过这毕竟是一个理念，说说而已，可能永远无法实施，所以枪手们还要面对现实。实际上，我现在经常有一种想法，游戏撰稿人得到的稿费中有一部分可能是精神损失费，比如1/5，或者1/4，是作为你被叫成枪手的补偿。我就经常这么想，想一想就觉得心平气和。我建议大家也这么做，还可以总结经验，推广到其他领域去。

本文是应纯银邀请而作，我想了很长时间，又拖了半个月稿子才完成。这是我讨论这个问题的最后一篇文章，今后不会再谈。◆

编后语

在我制作的所有专题中，这是最具娱乐性的一个，那么相对来说，它也缺乏思考上的深度与广度。但是我制作这个专题其实是有其隐含主题的，也为此使用了特殊的手法。我相信这个主题没有几个看官能咀嚼出来，因为它是一个感性的、隐晦的、若有若无而又贯穿始终的主题。

在制作完这个专题后，我将集中精力制作《乱我心者》——这个耗费我最多时间，已经持续制作了两个月之久的专题。目前专题制作进度一半，但还在收集更多的玩家调查回复，希望热心读者到游戏天地论坛回复专题调查，你们的支持是这个专题成功的基石。

乱我心者

制作者手札

做专题也需要激情的，乱我心者把我的激情消耗殆尽，制作完这个专题之后，我对专题几乎提不起兴趣来了，必须休息至少一个月，我甚至怀疑我从此都失去了制作专题的激情。

我们游戏，我们执着，执着的代价是忧伤，于是我们不得不顿悟，我们希望超脱，却不可企及，而所有的瞳孔都涂抹着迷惘。

这就是前五篇文章的脉络及其诠释。关于专题综述我在第七篇文章《纯银打造》中已经讲的很多了，这里不再赘述。当4万多字的原始资料都整理完之后，我发现这些资料足以让我从不同的角度做出三五个专题来，我最终选择了尽可能贴近“原生态”的操作手法，也不打算推出任何观点，因为这样具有最大的冲击力，并且不会因为说教的气味而招致少年们的逆反心态。就像我在新圈地论坛讨论这个专题时所说的：“一味地追求深度与说服正是目前游戏文化的误区”。

专题最终推出了，我一个人从头到尾负责了所有稿件，感到精疲力竭。由于精疲力竭，我没有在版式上多费心思，这令版式设计比较失败，但专题的质量完全足以弥补这一点。专题推出一周后，不少人主动在QQ上找到我，或者给我写一封长信谈他们对专题的感受。有人说自己哭了，有人说自己的心消沉得要命，有人当天晚上无法入睡。

我精疲力竭地笑，对这个专题我付出太多，无法容忍失败。所幸，我没有失败。我很庆幸自己制作过这样一个专题，早在整理资料的时候我就被各式各样的情绪所打动，我只能倾尽全力，别无选择。

我对整个专题的个人评价是S，最高级别，除了版式失败之外没有太多的遗憾。我收集到的支持与反对的声音暂时是6:1，批评意见包括：1、只提出了问题，没有提出解决问题的方法；2、没有说服力，没有深度；3、编辑摆出了一贯的高姿态；4、那些受访者的回复过分幼稚，不具备代表性；5、专题散乱；6、缺乏明确的观点。

我并不指望这个专题能获得大多数人的认同，也不指望它能帮助那些沉溺在游戏里的孩子们醒悟什么，当很多人找到我说，他们被专题深深触动了心里某一点的时候，我精疲力竭地笑了。◆

目次

1、《执着》 □ 纯银
2、《忧伤》 □ 纯银
3、《顿悟》 □ 纯银
4、《超脱》 □ 纯银
5、《迷惘》 □ 纯银
6、《CBI的编辑们》 □ 纯银
7、《纯银打造》 □ 纯银
8、《END》 □ 纯银

专题调查

今年9月初的时候，我开始通过报纸、网站、QQ与E-mail同时对游戏玩家做一份调查，调查内容是简单的两个问题：

问题A：你愿意为游戏而放弃生活中的什么？

问题B：你愿意为生活中的什么而放弃游戏？

并且我希望受访者能提供自己的一些个人信息，大致格式如下：

1、年龄　A：18岁以下 B：18~22岁 C：22~26岁 D：26岁以上

2、游戏年龄　A：2年以下 B：2~5年 C：5~8年 D：8年以上

3、职业　A：学生 B：公司职员 C：公务员 D：自由职业者或者个体经营者

序

到今年10月底，调查基本完成，一共收到有效回复214条，共计44000余字。在受访人群中：

年龄为A的共有31人(14.5%)，年龄为B的共有99人(46.3%)，年龄为C的共有50人(23.4%)，年龄为D的共有4人(2%)，其余年龄不明；

游戏年龄为A的共有5人(2.3%)，游戏年龄为B的共有39人(18.2%)，游戏年龄为C的共有51人(23.8%)，游戏年龄为D的共有83人(38.8%)，其余游戏年龄不明；

职业为A的共有113人(52.8%)，职业为B的共有46人(21.5%)，职业为C的共有4人(2%)，职业为D的共有14人(6.5%)，其余职业不明。

从以上数据可以看出，这次调查的主要覆盖人群为年龄在18~26岁之间，职业为学生或者职员，游戏年龄在5年以上的游戏玩家，这也恰恰和中国资深游戏玩家目前的代表性生存状态相一致。因此，调查结果具备相当程度的完整和权威性，足以从某个角度上精确地透视中国资深游戏玩家对待游戏与生活的心态。

透视，穿过心与心之间的缝隙。

专题企划　乱我心者　纯银打造

执着

【你愿意为游戏而放弃生活中的什么?】

在调查中,总共有190个受访者(88.8%)表示出对游戏相当程度的执着,愿意为游戏而放弃生活中的另一部分。其中最为频繁出现的关键词是“**健康**”,51个受访者(23.8%)表示愿意为游戏放弃一定的健康。

·小小生(BDA):我为游戏可以放弃的东西不是很多,只是我有一天去医院检查的时候,发现我得了一种病,是因为平时不锻炼和长期的通宵造成的。

·废狗一条(BDB):我愿为游戏而放弃生活中的按时吃饭、保证睡眠时间、保障充足的户外活动等看似琐碎不起眼,实则很重要的事。因为我在那样做的时候并没有意识到这将影响健康。一旦我意识到了,我就不会那样做,但是我常常玩走火。

·Piggygod(CDB):我选择放弃我的睡眠和饮食(直到不得不)。有游戏的我是快乐的,睡眠是奢侈,饮食是浪费,我要快乐!

51个受访者不约而同地表示愿意为游戏放弃自己大部分的休息时间、大部分体育活动时间、部分睡眠时间、按时吃饭的习惯或者部分伙食费。理由为:【玩游戏相当于休息】、【游戏时无法控制自己】、【不认为休息与睡眠比游戏更重要】。

针对问题A,曝光率第二高的关键词是“**金钱**”,总共出现31次(14.5%)。31个受访者表示愿意为游戏而放弃金钱。

·暴走天虫(BCA):放弃的东西简单点儿说就是钱啦。钱是人一切行为的原动力,所以买d版要钱,升级电脑要钱,上网发帖子满足游戏周报编辑的好奇心理也要钱嘛!

·←枫ぁ枫↓(???):可以放弃我很少的生活费来买新碟和攻略!因为我热爱游戏!

钱总是要花的,因此这31个受访者愿意耗尽金钱来进行游戏,理由非常简单:【游戏带来的快乐高于用金钱换取的其他快乐】。

回复A中另一个值得一提的关键词为“**学习**”,总共出现23次。参与本次调查的学生为113人左右,也就是说其中的大约20.4%愿意为游戏而放弃学习。

·猫娘(BDB):从小到大,我游戏,我贫困,我没什么拥有的东西,也没什么可以放弃的东西。然而自从迷上游戏以后,似乎它永远是和学习相冲突的,所以,逃学去玩游戏成了家常便饭。甚至于后来,我为了游戏彻底放弃了学业,大学二年纪退学去当了GM。

·zjryok(BDD):为了游戏,我已经被学校退学了。我才读了2年的大学。但我想我不会放弃游戏。永别了,我的大学!

·神兵AWEI(BBA):为了我这个懒鬼能舒服地玩游戏,我放弃高中进入一所不错的中专,这样在继续游戏的同时也不会没有以后工作的门路。

如上所述,24个受访者无怨无悔地为游戏放弃了用于学习的时间和精力,或者直接放弃学业。理由为:【讨厌学习】、【热爱游戏】。

【你愿意为游戏而放弃生活中的什么?】

回复A中的其他关键词还包括**“时间”**,出现21次(9.8%);

·风ののの(?DB):时间,对于我是如此的珍贵,可是我愿意为游戏放弃时间,放弃约会的时间、出游的时间。和游戏相比,时间是如此普通。

关键词**“爱情”**,出现15次(7%);

·张亮(ACA):朋友说我玩物丧志,他们没说错。在网上我认识了她,但我跟她的爱情只有短短的3天。她是个好女孩,但我在跟她交流的3天里,发现我好没用,我不能给她带来快乐,因为我的时间要给游戏,不能给她。将游戏进行到底!

关键词**“其他娱乐”**,出现11次(5.1%);

·雨非雨·花飞花(BCA):我想如果有一个吸引我的好游戏,其他所有的娱乐或是交际就会理所当然地让贤。人一旦对某件事物产生了兴趣,那么兴趣少的众多琐事哪还能入眼?孔子可以“三月不知肉味”,而为一场经典的历险,我又何尝不能“两耳不闻窗外事,一心只闯地下城”呢?

关键词**“事业”**,出现8次(3.7%);

·一刀(CDB):大学,事实上已经放弃了;工作,如果老板不让我玩游戏,那就换一家罢。

关键词**“亲情”**,出现3次(1.4%);

·6water6(ACA):我宁可好好地玩游戏,让长辈对我瞪眼睛,认为我不务正业,等等~只要我玩的开心就行了。

关键词**“友情”**,出现2次(0.9%);

·星梦男孩(BDA):为了游戏,其实我放弃了生活中的很多很多,比如朋友。其实这对我来说是很重要的,但是当他们与我钟爱的游戏发生冲突的时候,我选择了游戏。游戏占用了我太多的时间和精力,因此我无法和好友经常联系,但我无怨无悔。

关键词**“工作”**,出现2次(0.9%);

·kovac(BDA):也许将来我会找到一份待遇优厚,不费力气的行政方面的工作,但是跟游戏无关;我会放弃它,义无返顾,那是因为游戏才是我未来的前途。

【你愿意为游戏而放弃生活中的什么?】

如果选择放弃健康、金钱、学习、时间、爱情、其他娱乐、事业、亲情、友情、工作……这不可谓不执着,然而还有20个受访者(9.3%)宣布:**我们愿意为游戏放弃一切!**

·笑三少(BCB):有句古话说,不在乎活多久,只在乎是否活得快乐。如果没有游戏,我是否还算活着?不如死了。所以我放弃了学业,因为中国传统的教育制度束缚着我不能去玩游戏。如果有必要,我还会放弃其他的一切,哪怕是生命。

·Paladin(BCA):偶已经为游戏放弃了很多,浪费了很多赚钱的机会……偶还是会继续为游戏放弃一些东西,只要是与偶的生命安全不相抵触(偶还做不到那么伟大)。所以当某事与偶的游戏相抵触时,偶会继续放弃……

·黑雪飘云(BDA):我愿意为游戏放弃生活中的一切。不要认为是在夸张,为游戏我放弃了女友,为游戏我放弃了学业,因为我实在找不到一个理由说服我自己放弃游戏。从8岁开始,到现在21了,我没有离开游戏一天,就连高考的前一天晚上都还蒙在被窝里玩着GAME BOY。很多人说我是游戏疯子,我不反对,在我周围的人群中,还没有任何一个人玩游戏能够象我这样疯的。

·AKKDK(BBD):我愿为游戏放弃生活中的一切,哪怕是最宝贵的东西,因为在我眼里,没有任何东西比的上游戏。我曾为游戏放弃了亲情与爱情,我沉迷游戏,7个月,被学校开除。家人放弃了我,而女朋友也被人抢走了,但我还在玩。

·孤独游侠(BDA):我几乎没一天断过游戏(包括高考那几天),我已经放弃了一切可以放弃的东西——金钱、荣誉、女友、甚至部分朋友。有点后悔,又有点骄傲。

【你愿意为生活中的什么而放弃游戏?】

为游戏,真的可以放弃生活中的一切吗?那么在回复B中只有惟一的一条足以与之匹配:**没有任何东西可以让我们放弃游戏!**针对问题B,关键词为**“无”**的受访者总共有47人(22%)。

·蔚幻(CDB):为什么要我放弃游戏?它是我的爱人,胜过了mm。因为没有一个mm和我走过12个年头,没有一个mm能陪我12个年头,

它不会背叛！它胜过了金钱！有了钱，没了自由和欢乐，那算什么幸福！除了父母，它是我的全部！它是我当年梦想，使我在许多年中有个念头，能娶它回家！如果我能轻易地放弃所爱，我还是人吗？只能是死亡让我放弃！

· 一刀(CDB)：不会放弃，除非再也找不到一个能让我玩下去的游戏。由于有扫雷的存在，我永远都能找到能玩下去的游戏 .

· 风ののの(?DB)：没有任何理由放弃游戏，除非我瞎了，聋了，或再加上哑巴了。不信我连脚趾头都不能动了？哈哈！不会吧，所以，我肯定能美滋美滋地玩一辈子了。

· 神兵 AWEI(BBA)：为什么要放弃游戏？除非亲人朋友以死相迫……除了这个之外我想也没有什么了吧？

· 牙签(CDB)：倘若游戏对于人就和吃饭睡觉一样平常，那么为了什么你可以放弃吃饭睡觉？

· 阿瑟(BCA)：即使以生命来威胁我，我也不能接受没有游戏的生活。当然，我可能会屈服于命运的严刑之下而说出“放弃游戏”的违心话，但我的心永远不会对游戏说“不”！

· 飞扬跋扈(BDA)：游戏——并非仅指操作一下的娱乐产品，它更代表了隐藏在其背后，飞速发展的电子工业前沿技术，以及蕴含在其中博大精深的文化背景。因此，我们可以说，它在一定意义上体现了人类文明前进的步伐。那么把它作为一项伟大的事业来完成又如何呢？让更新的科技被流传，让更多的文化被体现，文明就此被繁衍。所以，没有什么可以让我放弃它。

· 忧郁飞花(BCA)：爱上了游戏的你会将本已很少的东西都抛散了！你还能放弃什么？既然已经放弃，便肯定不想去追悔，也无法去追悔！爱电游的人是永远不会选择放弃的！

· Gamelover(CDD)：目前游戏正是使偶生活而不是生存的最大因素，虽然现在偶连生存都成问题，呵呵。如果可以做游戏，或者评论游戏等，应该能使偶放弃游戏。但是，这放弃是为了得到更多来自游戏的乐趣。

· 三万(BDC)：放弃游戏 = 放弃生命，如果有比生命重要的东东，我会放弃游戏。

【我们热爱游戏】

“我们愿意为游戏放弃一切，没有任何东西可以让我们放弃游戏。”如此的热爱，如此的执着，游戏到底有着怎样的魅力，可以感染如斯？可以打动如斯？以上提及的受访者毫无例外地表示对游戏一切的付出都心甘情愿，游戏在自己心目中的地位无可替代，只因为……

· 星梦男孩(BDA)：因为我是一个游人，我有一种与游戏割舍不开的情结。

· 雨非雨 · 花飞花(BCA)：游戏是我的梦，我知道，这将是个永远为我守侯的最甜美的梦……

· Cross1644(BDA)：游戏已经成为我的一种生活状态，一种根深蒂固的习惯。我可以不玩，但是不能不想……

· 李书明(BCA)：也许就像“爱一个人需要理由吗”一样，游戏已经成了我生活中的一个重要组成元，已经成为了“生活中的什么”。

· 白色栀子花(CDB)：我和游戏已经融为一体了。不快乐的时候有它，快乐的时候也有它。

· 为爱彷徨(BBA)：呵呵，游戏之于我已经不是单纯的娱乐啦，好象是一种寄托。

· Gamelover(CDD)：人生不是游戏，但是游戏的经验却能用于生活。三基地爆狗的 ZERG，即使要转型，也要先造够狗狗。

【执着】

· 镜子里的(???)：对痴迷游戏的人，结论都差不多，除了活下去不能放弃，其他该吹的都吹了，该没的都没了。不在电脑桌前的乐趣在于争论谁是身边周围的 GAME NO.1，痛苦的事情是突然对现在的游戏都厌倦了，继而快乐的理由是突然发现一个新奇的游戏——几天几夜下来再次厌倦。

关于我自己→我还算是个有良心的，马上该毕业找工作了，实在不好意思张口要钱了，身边的游戏没什么好玩的了。所以平时最多随便找个小游戏随便玩几个小时而已←不坐在电脑前实在是浑身不舒服。

无须多言，这是**“执着”**这一节最好的尾声。◆

忧伤

在调查中，我注意到一个受访者如是说：

·爱谁谁(CDA)：我玩游戏至今已经有十个年头了，我所玩过的游戏我已经算不清楚了，心得体会也说不清楚。我只知道我在游戏的时候很忘我，有不知所谓的感觉，也就是已经达到一种无人之境了！的确，凡事有得必有失，失去了很多，你得到的也很多！我就是这样认为的，以前是，现在也是。

的确，凡事有得必有失，得到了很多快乐，你失去的也很多。

·evil(BDB)：健康？我只求40岁前不要因为颈椎病的恶化而导致下身瘫痪；爱情？我只求身边的女孩们不会再用悲天悯人的眼神来看我；亲情？我只求用写稿子换来的钱能买一点父母喜欢的东西；事业？我只求我的老板不会定期检查我的硬盘里有没有装游戏……这些我难道没有放弃吗？这些我全都已经放弃了呀！(苦笑)

健康、爱情、亲情、事业……

你还放弃了什么？你还失去了什么？

·Gizy(BDB)：为游戏我曾经放弃了12年的灿烂时光，放弃了数千小时的睡眠时间，放弃了进高中，放弃了进大学。为了追回那12年的时光，那数千小时的睡眠时间，为了进大学，现在我愿意放弃游戏。时光转瞬即逝，说实在的，如果让我再作一次选择，我相信我绝不会选择游戏。如果这个世界没有游戏，我会活的比现在好，比现在舒服。自从1999年UO带给了我第2次冲击，导致我没进大学之后，我已经没有太多的东西可以放弃了。青春和时光，激情和迸发，即便是爱情也曾经因为游戏而被我放弃。我现在在走一条我也不知道的道路，前途如何，做一个SOHO？感觉很迷茫。如果再一次选择，我不会选择游戏。

时光不会倒流，打破的杯子不会恢复原样。没有人可以回到从前再选择一次人生，Gizy不可以，你也一样。我们游戏，我们快乐，我们快乐吗？我们忧伤吗？

·Storm(BDD)：正如刘德华的歌词一样：付出等于收获那是自以为！

我相信这句话很多游戏玩家都应该有体会吧！我们把太多的时光投入了游戏中，虽然我们在游戏里得到很多东西(救世英雄，天下无敌……)，然而回到现实中，无数次机遇因为游戏与我们擦肩而过。如果要我选择的话，我愿意为游戏而放弃生活中那灰色的心，无数次让家长、老师伤心，令自己痛恨自己的心！我是那种不能一心二用的人，既然把心给了游戏，那么现实生活里的我剩下的是一具空壳。只有在游戏中才能得到渲泄，只有在游戏里找回自己曾经失去的笑容，只有在谈到游戏时眼中才流露出令人惊奇的光芒，只有游戏中的我体现自己的真正风采。曾经有一段时间认为这辈子就认准游戏了，要它陪我一生，然而……

直到所有的梦已破碎，才发现

自己到头来真的很可笑。当曾经在游戏室里生死与共的同学都进入了自己理想的大学，而自己好象又回到了起点，一个一无所知的地方！靠着家人的奔波，我踏进了大学的校门，进入后的我不是老老实实地学习，而是更疯狂地玩着游戏，游戏着自己的人生！一次次的破碎，投入的是更多的疯狂。现在回想起大学的生活除了游戏外，几乎就没有什么剩下了，疯狂地玩了三年的游戏，换来的结果就是带着一门不及格的结业证呆在家里静静地反省……

现在的我，带着一颗迷茫的心漂泊在这个世界中，突然觉得自己丧失了生活的方向。这时我又想拿起游戏，以此来麻痹自己的心！此时此刻的游戏带给我的仅仅是麻木的感官，这时的游戏能带给我什么呢？只有更多的迷茫和失落。16年的游戏生涯就这么结束了吗？但我不知道没了游戏的我，还能做什么、想什么……

无事可做，无法可想。这或许正如闲云无定(???)所言：为了游戏我什么都不愿放弃，但是实际上我什么都放弃了。

那么结果呢？未来是像飞龙探云(DDC)预言的那样：我已经失去了几乎全部应得的，还要放弃掉以后将得的，我一无所有。

还是像小葱青青(BDA)的留恋：我曾经为游戏放弃了一切，可是有点后悔；我现在为了一切放弃游戏，可是有点留恋。

理性的选择当然是后者，便如同 airflyincat 走过的道路。

·airflyincat(DDB)：游戏对我来说是生活的一部份，就像看电影、逛公园、打球、看球赛一样，是一种娱乐。如果一定要说放弃，我会放弃一点休息时间，娱乐也是一种休息嘛，我也会为游戏放弃别的娱乐方式。好好好，不要逼供，我承认为游戏放弃过很多：休息、健康、友谊、爱情、亲情、学业……你还想听到什么？这都是过去的事了，人随着年龄的增长会负起越来越多的责任。

那都是过去的事了，过去的事却可以在心中刻下无法愈合的伤痕。为了这伤痕有人埋怨游戏，为了这伤痕有人痛恨游戏。

·LYADZ(CBB)：其实现在我已经放弃了游戏，我痛恨游戏，是因为它让我失去了太多东西：升本科的机会、和朋友也疏远了、父母对我也是恨铁不成钢……但这些都不能让我放弃游戏。直到有一天，我最爱的人对我说：你从来都不关心我，不管我在想些什么，不关心我喜欢些什么。在一起的时候，你只知道你的游戏，连出去玩也只知道去游戏室……我无法再忍受了，再见。于是，4年的感情就在5分钟里变成了往事。

很久没有玩游戏了，但我还是看 cbi，因为游戏在我心里仍然占有很重的比例，虽然我不会再玩任何一种电子游戏。很普通的故事，偶写出来只是希望不会再有人因为游戏而失去自己最心爱的东西。爱情、亲情、事业、前途……毕竟游戏只是游戏，不是我们的一切。我依然痛恨游戏。当然，这是因为我的自制力的缘故而不是游戏的错。

LYADZ 说：**游戏只是游戏，不是我们的一切**。你会认同这个观点吗？或者拒绝？热爱游戏可以是执着，也可以是沉溺；痛恨游戏可以是觉醒，也可以是偏执；玩家的自制力在这里起到了决定性的因素。下面这个故事是“**忧伤**”这一节的尾声，真实的故事，我无法预知故事里的人未来会过得快活，还是比这节里任何一个感伤的人更加有理由感到忧伤。

·炎火热(???)：唉！我的一位好朋友开学1星期了，5天没上学，全在网吧里玩游戏渡过。昨天，他的妈妈给老师打电话知道了他逃学的事情，老师也知道了他慌报病假的事情。他的妈妈去网吧把他抓了个现行，然后是一顿暴打……我的朋友跑了，至今未归。他今年17岁……◆

顿悟

【你愿意为游戏而放弃生活中的什么?】

痴迷游戏,并非每个人都是如此痴迷。更多的人可以为了更多的热爱放弃游戏,而不愿意为了游戏去放弃生活中的什么。无数的道路延伸向远方,无数的人在道路上径自行走。面对问题A,总共有9个受访者(4.2%)选择了关键词“**无**”。他们不愿意为游戏而放弃生活中的任何东西,游戏仅仅漂浮在生活的表面。

·圣约翰克利斯朵夫(CCB):因为我不以游戏为事业,所以我不需要思考与决定——什么都不放弃。不要忘记了,游戏也是生活的一部分,而因为游戏的虚拟性,决定了它在真正的生活和生命中并不占有任何地位。除了一时的感官娱乐之外,我想不到游戏还能干什么——扩展心灵有文学;欣赏美丽有绘画;追求物欲有事业;寻找爱情有女性。游戏在生活的组成中,是生活这棵大树上最早应该凋谢的一片树叶。有了游戏我们的生活更加丰富,没有游戏我们照常“生存”。

【你愿意为生活中的什么而放弃游戏?】

如同“**执着**”一节的诠释,足以与“**不愿意为游戏放弃任何东西**”这个观点相匹配的,也只有回复B中“**愿意为生活中的一切而放弃游戏**”的观点。持这个观点的受访者为4人(1.9%),“**一切**”的关键词在这里出现了4次。

·小清(CDB):只要我生活中任一重要的事物受到了游戏的影响(包括爱情、事业、亲情、友谊等),可能使之不能获得成功,让我在发展道路上停滞,或让我的生存状态变得更糟糕,我会毫不犹豫地舍弃游戏,直到它不再成为我的障碍为止。

话虽如此,但不管是回复A中关键词“**无**”出现的比例4.2%,还是回复B中关键词“**一切**”出现的比例1.9%,在本次调查中都算不得高。换句话说,与之相关的两个观点在玩家中不具备代表性。但是总共有181个受访者(84.6%)对问题B作出了各式各样的回复,这表明对大部分玩家来说,游戏并不能取代了一切。

【你愿意为生活中的什么而放弃游戏?】

和我在调查前预测的一样,“**爱情**”是年轻人最炽热的追求,这个关键词在回复B里出现了39次,18.2%的受访者愿意为爱情而放弃游戏。

·龙之影(BBA):毕竟一个人能够轰轰烈烈爱一次也是不容易的。游戏可以以后再玩,可是gf(bf)走了,可就不能回头了。我绝不会干让

我后悔一辈子的事情，永远不会……

排名第二的关键词是“**亲情**”，出现23次(10.7%)，同样在预料之中，中国历来是一个重孝道的国家。

·北原山猫(BCA)：我不喜欢高考，不喜欢整个暑假只有10小时不到的上网时间，不喜欢除了扫雷、纸牌就什么都没有的硬盘。可是我今年高三了，父母的希望都在我身上，而他们又是我最爱的人——很肉麻吧？可要是连这一点都不敢承认的话，也就不会有放弃游戏选择苦读的勇气了。

关键词“**友情**”位居第三，出现15次(7%)。最重要的三种感情占据了前三席，这是一个令人欣慰的结果，我们身处的并不是一个冷漠的社会。

·Darkwing(CBD)：朋友和家庭，这构成了我生活中梦想和快乐的一切。如果有一天他们需要我离开游戏，我会做的，因为游戏是为了更快乐，而失去朋友甚至家庭还有什么快乐？更何况我从来不认为游戏与他们会有不可调和的深仇大恨。

关键词“**事业**”在这里出现了14次(6.5%)，表明有一定数量的玩家的确是仅仅将游戏作为一种消遣工具。

·水猴(BBA)：激情总有过去的时候，随着年龄的增长，游戏已经不再是偶生活必不可少的东西时，事业就是偶放弃游戏的理由……

回复A里的“**学习**”出现了23次(在学生中比例为20.4%)，而回复B里的“**学习**”则出现了11次(在学生中比例为9.7%)。虽然数量只有前者的一半，但至少证明了游戏并非洪水猛兽，可以吞噬所有学生的学习兴趣。

·雨非雨·花飞花(BCA)：放弃游戏？事实上，我现在就已经放弃了，为了高考。纵然我可以为了游戏喜怒哀乐，但我活在现实中。我无法洒脱到撇弃这条我痛恨但关系我未来的路，我也没能力去“玩而优则‘制作’”。我只是个普通的玩家，热爱游戏，仅此而已。我有很多梦，游戏让我看到了我的梦，但无法让我实现，所以不够，所以放手。

作为更为广泛的热爱，关键词“**生活**”出现了9次(4.2%)，这是另一种感性化的选择。

·Monkey 2(BCA)：我喜欢游戏，但我们也有其他的爱好，那种和现实生活挂钩的爱好。因为有它们，我才能感觉到生活的真实和美好，才会去珍惜。记得我在看动画或玩游戏的时候经常会感叹主角生活环境的美好，达也所在的干静的学校生活环境，樱木那里海边的美丽篮球场，大航海中宽广无边的蓝蓝大海……其实我们也有。只要用眼去观察，用心去感受那生活中的美好。

“金钱”是一个比较现实的答案，但是没有人置疑它的重要性，“**金钱**”关键词出现了7次(3.2%)。

·LYADZ(CBB)：为什么放弃游戏？为了爱情、金钱。因为这两样偶都没有，而且还很想拥有……

和回复A里，“**健康**”关键词出现51次之高相比，回复B里只有5个受访者(2.3%)认为健康的重要性高于游戏。

·圣约翰克利斯朵夫(CCB)：为了健康，我将自愿放弃游戏。如果因为健康原因我不得不忍受失去游戏的痛苦，我遗憾，但是不后悔——毛主席教导我们身体是革命的本钱。放弃健康也就是虐待自己，虐待自己也就是虐待作为游戏本体的人，这样游戏的目的——“娱乐”的意义将荡然无存。没有了“对象”与“功能”的游戏，还可以是游戏吗？

【你愿意为生活中的什么而放弃游戏?】

除上述主要理由之外，出场率高于两次的关键词还有“**生存**”4次(1.9%)、“**理想**”4次(1.9%)、“**自由**”2次(0.9%)。回复B中并且存在大量的复合关键词，篇幅所限，我无法将所有真挚恳切的回复一一列出，但我尽力而为。

·笑三少(BCB)：爱情是场更好玩的游戏，而人生是场更长更具挑战的游戏——当随着年龄的增长对某一类游戏失去兴趣的时候。

·JoJoGL(BDA)：为了游戏我可以可以放弃和女朋友一次不怎么重要的约会，可以放弃和老爸老妈一月基本上只有一次的谈话机会，可以放弃考试前所谓最宝贵的复习机会，可以放弃作为校队主力上场的机会——但是为了让女朋友不会睡得寂寞，为了听老爸老妈念叨的时候时想到他们的辛苦，为了英语4级，我可以放弃游戏。

·catAOQ(CDB)：我愿意为人而放弃游戏。人是有感情的，群体动物。没有交流，失去群体——我无法想象那是多么可怕。

·一路飙血(CDB)：1、为朋友放弃游戏～没有朋友，人生有何意义！你不能把NPC当朋友吧！2、为事业

放弃游戏~你在游戏中找什么,不就是成就感?3、为爱情放弃游戏~羡慕李逍遥?不要错过现实中的。其实还有很多……游戏不能当饭吃,但只知道吃饭而不玩游戏等于菜里没放盐!

·废狗一条(BDB):我愿为健康放弃游戏,因为活得久点,日后还可以玩出多的来。我愿为和亲近的人在一起而放弃游戏,游戏到底不能替代朋友和家人,H-GAME也永远不可能替代女朋友……

【放弃游戏需要理由吗?不需要吗?】

在整理调查的过程中,我注意到列入"**执着**"与"**顿悟**"这两节的受访者有相当程度的重合,这也就是说,玩家对游戏的热情并不影响他冷静地面对人生。对于一个堪称**游民**的人来说,具体为"什么"而放弃游戏只是一道选择题,而我更为关注的是一道问答题——关于放弃游戏的最真实的理由。

·Kovac(BDA):整天坐在电脑旁,与虹野谈情说爱,与胡铁花肝胆相照,与DIABLO磨刀霍霍,与拜月不共戴天。在游戏我里经历了世间冷暖,人间百味,但是这一切仅仅是一种假象,它只是让我们在虚拟世界中痛痛快快地渲泄了一回,扮演了一回英雄,仅此而已。关上电源,你还要面对现实。我们可以失去梦幻,但不可以失去现实,对于情感更是如此。

能意识到梦幻世界与现实社会之间的壕沟,固然好,但每个人都可以如此冷静吗?感性与理性的交战从未停息。

·行云流水·木猫(CDA):开始玩游戏已经是很遥远的事情了,那时侯只是玩,非常想玩,至于为什么要玩游戏,玩了以后能如何,几乎从未想过,或者说是从未深入地想过。感性总是异常强大地压制着理性。现在游戏已经不知不觉地成为生活中的一部分,我安然地享受着游戏带来的快乐,浑然不觉失去的东西有甚可惜。

然而,现在我们口中的游戏已经不是儿时和小伙伴一起玩耍的那种了,现在的游戏是要消费金钱和时间的!我们常说:寸金难买寸光阴。时间比金子还宝贵,而我们玩游戏就必须放弃这两样宝贵东西!还有什么代价能比这还大呢?在生活的残酷面前,游戏的快乐不堪一击!

我实在是不愿意放弃游戏;但我却不得不选择生活!

诚然,生活中原是有太多的无奈,在生活的压力面前我们往往作出了各式各样的屈服。在游戏与生活的夹缝中,我们彷徨并且渐渐成熟。

·天阳(BBD):我是一个爱游戏的男孩,像大多数同龄的男孩一样,我们对游戏是毫无免疫力的,游戏对于我们有时侯是致命的。我不知道是不是自己太偏激了一些,游戏真的只是游戏,你最好在自己身心成熟的时候再来接触游戏,虽然这是不太可能的事情。我们都是在不成熟的时候接触游戏,在不再单纯地接触游戏时变得成熟。玩游戏的男孩子,为游戏付出了这么多的男孩子,到底能从游戏中得到什么呢?

我的答案是什么都没有。你所能得到的就是你自己能给自己的,爱你的人关心你的人所能给你的。如果你是一个合格的游戏玩家,你可以不知道什么是微操,什么是AD&D,什么是外挂,什么是金山游侠……但你应该知道什么是生活,什么是游戏。

什么是生活,什么是游戏,这或许只是一句空洞而无意义的话。但是生活是什么?游戏又是什么?

你真的知道吗?

【梦想与现实】

对整个调查结果作出统计,回复B中出现率最高的关键词是"**无**",47人(22%),其次才是"**爱情**",39人(18.2%),那么对游戏狂热的玩家人数依然居高不下。指出绝对的对与错毫无价值可言,不同的年龄不同的心境不同的性格拥有着不同的价值观,很多东西是自然而然的事情,却无法被外力扭曲。

放弃吗?坚持吗?值得吗?懦弱吗?

有人说:还是放弃一些吧。

·Slave(BDA):"游戏是什么呢?那似乎已经是我生活中的一部分了,我为什么要为生活中的一部分而放弃另一部分或者另一些部分?"

从前的我会这么想的,而现在,说实在的,我并不想轻言放弃什么的。但是当游戏逐渐走出我的生活时,我对自己说:"还是放弃一些吧。"

年少轻狂的日子里,以为凭自己的本事真的可以靠游戏来养活自己。时间过去了,人长大了,才发现以前的想法是多么的幼稚。曾经疯狂地热爱星际,但是后来终于明白的一点是:自己再怎么练习大概也不会有MTY、EAT他们的水准,更不用说GRRR或者INTOTHERAIN了。那么做自由撰稿人?或者游戏编辑?真的可能么……

人过20,开始想的东西也多了起来。周围的朋友大概都是这个时候开始逐渐变化的,大家开始为自己的将来做打算,而不是像以前那样沉迷在游戏中不能自拔。现实,带给我们的就是抛弃梦想。梦想的敌人永远是现实,这句话大概是没有错的。◆

超脱

梦想的敌人永远是现实，可是我们寻求着和谐。

本次调查有两个结果出乎我的意料，其中之一是：总共有24个受访者(11.2%)对问题A和B同时回答了“**无**”。他们既不愿意为游戏而放弃生活中的什么，也不愿意为生活中的任何东西而放弃游戏，可以视之为两手一起抓，两手都要硬。这种自信令我感到吃惊，难道这样的理想状态真的可以普及？因此我将他们独立于前三节之外，单独叙述。

首先，不少人持有的观点是：**将游戏视为生活中无法剥离的固有的一部分，类似于天然的存在或者生命的必要元素，却不能扭转生活。**

· Lady.tang(???)：游戏是包含在生活中的，是生活的一部分。放弃生活的任何一部分无疑都是不明智的，而为其中的一部分放弃另一部分，更像一个人的鼻子和嘴吵架一般的可笑。这两个问题根本是NO answer!

· 网络之龙(CCC)：对我来说游戏已经是我生活的一个不可分的部分，我觉得就像我不可能为了老婆就不要妈一样，我同样也不可能为了妈妈就不要老婆吧。虽然两者可能会有一定的矛盾，但我想我可以两者兼顾。

· UFO木易(BDA)：为游戏放弃什么？什么都不能！游戏是生活的一部分，为了游戏而失去什么，说不定到最后连自己喜爱的游戏也会失去！为什么放弃游戏？什么都不能！失去了生活的一部分，生活就会变得不完整。失去游戏是很痛苦的，你放弃了游戏，生活不完整，这种生活也就没有什么意义了。

然而生活真的无法欠缺了游戏吗？我不得不说，这样的想法比较理想化，就像刹那风华(???)的感叹：人的一生短暂，不想为些什么而放弃些什么，都想经历，都不想放弃。只是这本不可能。

渴望揽住一切吗？那只是极少数人的幸运。

· 17th-Angel(BDA)：为什么必须放弃这个那个的？玩游戏时也可以干其他很多事情呀，最多少打些牌罢了。就算高三最紧张时，我也天天游戏不停，还不是510考上了复旦(上海卷)。

· 装疯(BCB)：到目前为止，我的生活和游戏还没有冲突，以保守的眼光来看，将来也不会有。我从事的是与游戏有关的职业，而我的女友、父母都不反对我玩游戏，因为游戏对我的生活没有负面影响。以我的性格，我永远都不会为什么什么放弃什么什么，因为我觉得世界上没有什么是不可调和的。

对于执着的玩家来说，上面这两位真是美丽人生。但是一边玩着游戏一边考入名牌大学的又能有几人？而中国的游戏产业尚且幼稚的很，相关工作机会也少的可怜。**理想虚无飘渺，便容易眼高手低**。相比起来，不如作一个暂时的取舍，又或者我们也可以尽可能地合理安排游戏在生活中的比例。

·乱水(BDA):现实中游戏让我得到与失去的很多,而如今得到的与失去的都随时间悄悄地逝去,我不想再因为游戏失去什么,哪怕是鸭血粉丝汤与游戏天地。现在的我,对游戏的感觉就是珍惜眼前的,不要为了游戏而放弃什么,也不要为了什么而放弃游戏。也许事实往往令人难以如愿,那就暂时做个明智之举,与游戏短暂分离也不是什么坏事。地球末日不是明天,明天我们依旧可以继续游戏,只要我们还记得游戏时的快乐就好了,不要轻言放弃……

·张亮(ACA):我朋友今年 24 岁,最喜欢星际,在我们这跟网上都小有名气。他为了游戏可以说是放弃了学业,因为他在考试前一天晚上还跟我们在星际的战场上驰骋。他不后悔也不抱怨,他说过:星际等于生命!但前些日子,他的 QQ 资料里却写了:“再见吧,我的战友们……”他说要努力学习,然后找个好工作。可是现在他 QQ 的资料又改了:“重新拣回星际,找到自信,高手们,来吧!”看到这些,真的让我很激动,我问他为什么又选择了游戏?他笑笑回答:我可以在不放弃任何东西的情况下来玩游戏。

遗憾的是,在游戏与生活之间摇摆并且清醒的人并不多,你认为自己可以做到?**你确信自己可以做到?**很多人便如此这般认为,于是才有了这个专题的**“忧伤”**一节。与其盲目地走向伤害,还不如用首尾相连的观点来自圆其说,相比之下,这种空洞反倒更容易把握。

·lk19333wk(???):对于我来说,游戏是一种自我消遣的快乐,是一种不能替代、生活中不可缺少的自由。如果失去了它,我就不会快乐,难道有人愿意以不快乐去替代快乐?反之,生活中任何东西都是一种不可逃避的、不可扭曲的真实,也可以说是一种理想。没有理想的生活就像是一滩发臭的死水,没有生气。应该不会有人愿意天天混吃等死吧?

·ws-saga(BDA):生活是游戏的载体!我不会放弃根本!游戏是生活的升华!我不会放弃我升级的良机!

·箫亦寒(BCA):我为了游戏什么都不想放弃,我觉得重要的不是你能放弃什么,而是你已经放弃了什么。正如赌徒一样,问他要不要赌钱,他一定说不要,但是,他要的是找回他失去的,这样他会失去更多。我觉得,我已经不能为游戏放弃什么了,同时也没有什么能让我放弃游戏。如果为了外在的东西放弃自己喜爱的,我宁愿不要。

生活中的种种热爱与游戏,哪一个都不忍舍弃,只好用两全其美的说辞来打动自己,寻找一个完美的中点。然而想归想,做起来又是另外一回事情,什么都舍不得,到头来还是要面对失去,人就是在这样的失落中慢慢长大。我期望“游戏与生活和谐共存,谁都不损失一丁点”的理想真能够普及,但**“执着”**一节的狂热与**“忧伤”**一节的哀叹却如锯齿般来回拉动,将这梦幻锯得四分五裂。除了很少一部分的玩家,我们必须得有所取舍。无论是怎样的心痛,现实终究无法逃避。别奢望你就是那游戏生活两不误的幸运儿,麻醉无用,**我们必须得学会去割舍一点什么,不管你割舍的将是什么。**

超脱只是一种境界,而大多数时候,我们无法企及。◆

迷惘

【一张草席】

本次调查,24个受访者对问题A和B同时回答“**无**”是出乎我意料之一,另一份意外则是:我在受访者中看到了超乎寻常的迷惘。希望尚未升起已然落幕,梦想碎片四溅,内心有巨大的空洞,吞噬一切,嘲笑一切。

·剑·痴(BDA):这世界上除了游戏,已经没什么值得我留恋的了。

也可以这样说,我的内心世界早已是一潭死水,除了游戏,没有任何事物能够使我的心湖再泛起涟漪。我对于现实中的一切都已变得麻木不仁,不会哭,更加不会感动。面对命运,最终我们能够做的只有忍受……因为一觉醒来我们还得去工作,学习,回家……去等待,去无奈……"

所以我选择了游戏,因为只有这才能证明一件事情——我还活着。

因此,问我愿意为游戏而放弃生活中的什么,本来就一无所有,放弃又从何谈起呢?再问我愿意为生活中的什么而放弃游戏,我的回答是:现实生活中根本没有任何事物值得我去放弃游戏,现在没有,以后也不会有!

一无所有,于是只有游戏可以麻醉自己,是么?于是只有游戏可以拯救自己,是么?游戏在这里被赋予了神圣的使命,光环高悬,掩盖空洞。是的,就像覆上一张草席,仅仅是**掩盖**而已。

·天阳(BBD):玩家的经历总是相似的,因为我们都有着同样的生活方式,心不在焉地处理完生活中所必须处理的,剩下的一切便是游戏。我们只是在现实中休息,有了能量之后便在游戏中生活。在现实中是极度空虚的,我们在游戏中获得着短暂的、容易的、外卖式的快感或者成就感。现实中的反差让我们不愿在现实中生活,而是更加投入地生活在游戏中,这就是一个很难再摆脱出来的圈子。

·cyurs virus(CCB):我并不认为游戏是件浪费时间的事,至少对我而言。也许这个世界上没人可以按自己的意愿生活,但每个人都不自觉地挥霍着时间,这惟一属于自己的。游戏只是我浪费自己生命的一种形式,我用“浪费”一词,是相对于这个使我显得失败的世界而言。

·过水无痕(ADA):游戏……乱我心者……我,不,我们为游戏付出了、放弃了太多太多,甚至不惜浪费生命。每日沉醉于虚拟的世界中,逃避着,每当醒来,却是一阵无名的痛楚,因此又想逃避……就这样在梦与现实之间穿梭着,前面是无尽的道路。

痛楚与沉醉,生命用于挥霍,逃避,你为什么逃避?世界令你空虚,世界令你失败,这个现实的世界在你眼中究竟是何等模样?在回复中,我看到了冷冷的**绝望**。

·压抑的亡魂(CDB):为了死亡我可以放弃游戏。社会的黑暗,现实的残酷,人与人之间的虚伪让我失去了活下去的勇气。也许只有地狱才是那单纯的冷酷,适合单细胞的我“生

存”，只有地狱的烈火才能让我永生。但是，游戏的世界是美丽多姿的，是完美无瑕的，是充满幻想的，是富于挑战的，是我快乐的源泉，是我找回自我的所在，是我体现价值的根本。所以我放弃了死亡，在游戏的世界里徘徊。

·风四狼（CCB）：对于我来说，游戏还有一个作用。现实世界太现实了！为了生活，为了更好地生活，不得不虚情假意！不得不委曲求全！不得不……为了不至于滑得太远，为了较为正确的人生观，为了品味真正的自己，我会一直玩下去！一直！

·加里梅罗（CDB）：以前从来没有想过为游戏放弃了什么，现在回头看看，放弃的无非是学习的机会、条件和好时光罢了。这我倒不后悔，那些东西我从来都不在乎。学习好又怎么样？找到一份好工作又怎么样？还是会空虚会无聊。所有的事都不是自己想做的，只是必须去做，为了父母、为了家庭、为了社会主义国家繁荣富强。而且如果不做的话，会失去所拥有的一切吧。父母也好、家庭也好，究竟需要的是我、还是我所做的事？今年24了，还不知道自己是什么样的人，想要什么，真是可悲啊。如果有一天找到自己想要的东西，想做的事，我就不再需要游戏了。

由于绝望，所以游戏。然而在30岁之前便对人生感到了绝望，这不仅仅是玩家的悲哀，更加是社会的悲哀。电子游戏时常被指控为电子海洛因，但有没有人想过，到底是游戏毒害了青少年导致他们颓废堕落，还是社会令他们空虚绝望从而用游戏来麻醉自己？两种可能无疑都是存在的，来自大众媒体的报道则夸大了前者而遮掩了后者。有谁了解青少年的迷惘？有谁理解青少年的迷惘？

·北原山猫（BCA）：我愿意为游戏而放弃生活中我所讨厌的事物，某种情况下近似于“全部”。

【CDM】

·CDM（BCA）：电脑商情上，纯银的这个问题问的好简单啊，答起来却好艰难。对于我来说，我会为了游戏和漫画舍弃我生命中的一切，可是，我会为了太多太多的责任，舍弃我爱的游戏还有漫画。现在的我会为了游戏、漫画，放弃可能的世俗的幸福和乐趣，比如我的爱情，比如我的事业，比如我的金钱。倘若硬是要说出个理由，我想对于已经没有了理想的我来说，从漫画中更容易抓住，我那已经失去的梦；从漫画里更容易去主宰，这虚幻的真实。年少轻狂的我，醉生梦死。对于这样的废物来说，快乐，是活着的根源和目的。那么既然轻易就可以在游戏中获取快乐，为了这虚幻的真实抛弃其它，没有什么不对的吧？与其说是一种舍弃，不如说是种逃避吧？面对现实，需要太多的艰苦，经受太多的苦难，更重要的是，即使真心全意地付出也不一定可以得到——甚至反而失去预期的回报。而面对游戏，油然而生的，是种我主大地的快感，是种努力得到回报的快乐。我在逃避现实呢，呵呵，对我来说，游戏漫画是个甜美的梦。现在的我真的可以为了游戏为了漫画，舍弃生活中的一切，包括生命呢——因为，我是个胆小的笨蛋。

但是，10年后呢？

不，5年后呢？

不，甚至，

3年后呢？

我恐怕会为了太多太多世俗的东西放弃曾经心爱的游戏。因为即使我疯狂地逃避着现实，我也还是生活在这真实的世界里；即使我不愿意从梦中醒来，我也还是要苟且地在现实里运动。我，可以舍弃我自己生命中的一切，为了我爱的游戏和漫画，可是我无法舍弃我的责任啊。父母的期盼，妹妹的鼓励……我能舍弃自己的生命啊！可我无法舍弃养育我的父母，背负在我身上的恩情和期盼。那是如山的恩情啊！那也是如山的责任，生活的压力！

23岁前，我可以为自己而疯狂。

23岁后，我却必须为责任而生存。

成年意味着必须负担太多太多的责任，我无法具体地诉说那到底是什么样的责任什么样的感觉什么样的理由——可是我知道，当我还年轻，我可以为自己喜欢的东西放弃一切；而当我走向社会，

我的生命，

不是为我而活。

这是CDM的回答。

我不知道，读者们可以从CDM的回复中看到什么；我也不知道，那些严肃的社会工作者们可以从CDM的回复中看到什么；那么我自己呢？

我看到了恐惧、无奈、懦弱、沉迷、绝望、空虚、悲伤、痛苦。

无法面对这个社会的CDM，选择了遁入游戏与漫画的世界，那无根的快乐哪怕只能握住一瞬间，也比睁开眼睛看见这世界好过吧。单纯的快乐远远胜过混浊的真实，因此，逃走吧，哪怕被称为废物。无梦的季节，明明白白地醉生梦死，活在虚幻的真实里，拒绝醒来，讨厌这个世界。

20岁的CDM讨厌这个世界。

因此，活在游戏与漫画的天国里，CDM找到了快乐，CDM不愿离开，直到CDM的生命不再是为自己而活。

【青葱斑驳】

在本节中，收录了各式各样的迷惘标本，正是因为这种叫做迷惘的情绪，受访者纷纷投入游戏之中去释放自己。迷惘可以来自于**孤独**。

·zzZZzz(BCA)：在生活中我的朋友全部都去工作了，只有我一个人继续在念书，大家走在一起玩的时间比以前少多了，而陪伴着我的就只有游戏。所以久而久之，玩游戏就成了我欢乐的主要来源。

迷惘也可以来自于**消沉**。

·evil(BDB)：我可以为了什么放弃游戏？为了茫茫人海中找到自己的落脚点；为了漂泊的心灵能够找到栖宿的地方；为了彻底逃离那具颓废空荡的躯体；为了躲避那种白天脆弱、夜间敏感的生活……

前途茫茫的时候，迷惘似乎不可避免地浮出。

·Paladin(BCA)：目前偶还找不到任何可以使偶放弃游戏的理由。偶的前途……偶即使放弃游戏也看不到什么前途，倒不如多玩游戏，靠游戏骗点稿费来维持生活更有前途。

对**教育制度**的抵触情绪直接转化为了另一种情绪迷惘，这是一种消极的对抗。

·素食面甲(BDA)：20年的学习，20年的束缚，我发觉我受够了。我想独立，我想解脱，我想自由，在游戏中我就能得到，虽然只是暂时的麻痹。

那么将这种抵触情绪完全归咎于学生的不服管教吗？现行教育制度对学生的**束缚**是显而易见的。上面几次发文为学生减压，可是我的表弟还是个个周末去学校补课。在繁重的学习负担中丧失了自由的学生，对他们来说，游戏可以是一个渲泄的出口，渲泄刻在课桌上的迷惘。

·AYA(CDB)：在我上大学的时候，我愿意为了游戏而仅保持最低的生活要求，就是一台电脑、一张床。这样的生活我过了两个月，那时我正要毕业了，将四年的生活浓缩在这两个月里。这两个月我活的很有限，因为我从未离开过那间十平米的小屋；这两个月我也失去了些东西，那是一张毕业证，但我获得了十几年里第一次真正的自在。

事实上，为数众多的迷惘还可以来自于**游戏本身**。

·风在发端(DDD)：为了游戏我愿意放弃一切生活中负面的东西，如：坏心情；而不愿意放弃一切美好的东西，如好心情、好女友、好工作。注意，是“愿意”，是我一厢情愿，实际并非如此。为了游戏我放弃了很多，美好的东西居多。并非我愿意放弃，都是被动的，随游戏时间流失，谁叫时间是有限的呢。

而下面这份回答引起了我的思考，身为专题打造者的我继而陷入迷惘之中。原来放弃游戏竟然是一种“现实和没有理想”，那么什么又是“**不现实**”，什么才算是所谓的“**理想**”？

·爆米花(ADA)：为了什么都可以放弃游戏吧。学习、父母、朋友……还有好多好多东西。那些现实中的东西都要比游戏的价值大得多，我很现实很没理想对不对？

我感到忧心忡忡。

【尾声】

·faleir(ADA)：顺便说一句曾在很久以前的电脑商情报上，留给我很深印象的一句话：没了电脑游戏我可以做很多事，但真的没了它，我又能干些什么呢？

·风七七(CBB)：讲一个笑话：一个高中生在网吧里玩游戏被老妈捉住，老妈苦口婆心地劝他要努力学习。他问为什么要努力学习？老妈说只有努力学习才能考上好的大学。他又问考上好的大学后干什么？老妈说只有考上好的大学才能找到好的工作，才能赚更多的钱。他接着问有了好工作，赚了很多钱之后呢？老妈说那样你就可以尽情地玩游戏了啊！那个高中生一语惊人：我现在不是在尽情地游戏吗？◆

CBI的编辑们

十八九岁的时候，我的梦想是做一名游戏媒体的编辑，能够玩着游戏工作，我就是再穷再苦也心甘。那时候，确实是这样想的。

·Kovac(BDA)：我的梦想就是要么进入游戏公司做一名程序师或者企划、甚至打杂我都干；要么就进入一家游戏杂志当一名默默无闻的小编。因为在这里我会天天与我的最爱见面、相处，游戏就是我的最爱。

·黑雪飘云(BDA)：我实在很羡慕网络游戏的GM们，他们天天看着游戏还领着工资；我也羡慕电脑商情报游戏部的小编们，他们天天面对着游戏也领着工资。以游戏为生是我一辈子的目标，不知道何年何月才能够实现这个目标。

·素食面甲(BDA)：我要为游戏去放弃游戏，我要完成我的学业，我要去做游戏，我要把我的青春献给游戏——至少现在是这么想的！

把时针拨回三五年前，他们的梦想也是游戏天地编辑当年的心声。数年匆匆而过，我和我的同事们已然梦想成真，坐在游戏天地编辑部里，我们面对调查询问的时候或许比任何一个读者更加犹豫不安。

·呜呜(DDB)：游戏不是生命中有价值的东西，而只是一个令人着迷的娱乐门类。

回复A：无；回复B：一切

·三寿(CDB)：自由！自由！为了自由放弃游戏！

回复A：时间；回复B：自由

·卡尔本(CDB)：消磨时间的方法有很多，游戏只是其中一种。

回复A：其他娱乐；回复B：其他娱乐

·卓叶(DDB)：对我来说，游戏本来就是逃避生活的一种手段，只是在这种逃避中我好像已经找不到回去的路。那么，就随遇而安吧。

回复A：时间、健康；回复B：一切

·青春(DDB)：我们的生活因为游戏更精采，但游戏不是生活。

回复A：时间；回复B：时间之外的一切

·纯银(CDB)：除了爱情，我曾经为游戏放弃了一切，我曾经高呼游戏是我永远的新娘。现在回想起来，并没有后悔什么，但现在的我不再愿意为游戏放弃任何东西。我只在无所事事的空暇里游戏——而这空暇寥寥无几。

回复A：无；回复B：一切

·罪××(BDB)：如果生活的主线中需要游戏出现，则游戏出场；如果游戏影响了生活的主线，则游戏将被暂时闲置。游戏的休闲作用低于读书，高于听音乐，它是不错的娱乐，被控制在一定的限度里就好。既然我的父母朋友没有强行要求我戒掉游戏，所以，也没有什么理由可以让我放弃游戏。

回复A：无；回复B：无

·霜霜(BDB)：游戏只是游戏，我个人认为它并不能取代生活中的很多事情。

回复A：无；回复B：爱情、生活等，也可以说是一切

·fight(CDB)：如果能选，我就选工作。

回复A：工作；回复B：工作

·wangkai(CDB)：如果我衣食无忧，我十分无事可做，我会用游戏打发时间；或者当我决定马上忘记不快，我会小玩一会儿游戏，可是游戏对我的意义就仅仅如此。

回复A：无；回复B：一切

·飒莜(BDB)：游戏只是生活的消遣品，游戏来源于生活，不可能凌驾于生活之上而单独存在。

回复A：无；回复B：一切

还用我多说什么吗？

当游戏成为职业，当年轻不再蠢蠢欲动，当激情如浪花消融在湖中，这就是职业游戏人的心声。我不知道是否所有执着于游戏的玩家，在到了我们的年龄，又或者以游戏为自己的职业时，也会像我们这样淡然了游戏。谁知道呢，很多事情不能用简单的错与对来评判，至少，我们此刻是这样以为。◆

纯银打造

这是我制作的第 13 个专题。

也是我制作的最重要的一个专题。今年 6 月初开始筹划这个专题，8 月拿出第一份策划案，9 月启动全方位的专题调查，10 月调查基本结束并推翻第一份策划案重做，10 月底开始专题制作，11 月 7 号制作结束。整个过程耗时 5 个月，单是整理资料与撰稿的时间就超过 40 个小时。对我而言，无疑是最辛苦的一个专题，写到这里时已经有精疲力竭的感觉。

不过我认为值得。

“乱我心者”最开始的策划案并不是这样的，两个调查问题一开始就定了下来，而最初的策划案非常简单，专题分为五篇文章：1、*你愿意为游戏而放弃生活中的什么*；2、*小结*；3、*你愿意为生活中的什么而放弃游戏*；4、*小结*；5、*总结*。依靠对调查资料的精心选编，由 1 和 3 形成强烈对比，达到一种戏剧化的效果，从而使整个专题突出一个价值观：游戏并不是我们生活中的一切。

但是在回复收集到 150 多条的时候，我已经放弃了这个策划案，我意识到简单的对比并不能说明什么问题，大部分受访者对游戏的执着触动了我心底埋藏着的一点什么。我发现随着年龄渐长，我已经淡忘了自己曾经对游戏无比的痴迷，而当我回忆起这痴迷的时候，我开始理解一些受访者的狂热，却依然无法认同他们。然而如果勒令 20 岁时的我放弃游戏又会如何？

那时的我会拒绝，坚决地拒绝。既然如此，我又有什么资格来劝解现在的玩家们明白，游戏并不是我们生活中的一切？

因此我重做了策划，这也是我第一次重做专题策划案。我放弃了喋喋不休的说教，而只是把回复一层层地铺下来，执着的，忧伤的，顿悟的，超脱的，迷惘的。我将上百条的回复陈列在这里，**这是 214 个受访者共同构筑的，最真实而纷繁的精神世界**，读者在这世界中自取所需，我则置身事外。

你看到你想看到的，你得到你想得到的，这世界依然故我。

调查之初，Salala 就告诉我，他不认为游戏与生活之间有什么放弃不放弃的联系。

从某种意义上来说，他说的对，在大多数情况下游戏与生活之间并非对立的状态，而是融合与相互影响。

但是我这两个问题的真意并不一定要读者当真去作一个抉择，也可能只是一种假设的情况，假设你非得为游戏而放弃生活中的另一部分，假设你非得为生活中的某一部分而放弃游戏，你会怎样选择？

换句话说，我只是想请玩家们皱起眉头，想一想游戏在自己生活中所占据的比重，游戏在自己心目中真正的价值。很多资深玩家此刻感到了彷徨甚至痛苦，有一个受访者甚至通宵未眠，但这种彷徨和痛苦正是“乱我心者”真正的价值所在，在洞察这个世界之前，我们必须首先洞察了自己。

你甚至可以完全不看这个专题，只要认真思考了这两个调查问题即可。

对“乱我心者”的8篇文章来说，令我感触最多的一篇是“**迷惘**”。这一节里的颓废、消沉、彷徨、绝望四处弥漫，而受访者的平均年龄在22岁以下。我曾经就这件事问过去年毕业的废狗一条，他回答在大学里，不信任这个社会是很普遍的现象，拒绝而无力拒绝，渲泄，唯有渲泄，游戏、网络或者别的什么就是他们渲泄的方式。

我感到震惊。

我自己在1995年大学毕业，那时的大学还充满朝气，大家对前途充满了希望与期盼，未来海阔天空。可是为什么仅仅过了6年，就会有这么多大学生失却了梦想而选择无奈地逃避？如果在踏入这个社会之前就拒绝了它，又或者在踏入社会之后却讨厌着它，这难道不是一种悲哀吗？

尤其当这种悲哀**腐蚀**进年轻里。世界是否真的如此冷酷？无论如何，我将选择奋斗。

在“乱我心者”中，惟一遗憾的是，最适合作为结尾的一篇文章限于篇幅与版权不能收录入专题，我只能列出它在网络上的地址：

http://bbs2.163.com/culture/readboardthread.php?forumcode=55&postid=194857&all-threadpage=&pageid=1

制作这个专题的时候，我曾经感动过，叹息过，激动过，沉思过。我将欣慰于自己做过这样一个专题，因为它让我得到许多，感慨许多。打造“乱我心者”的经历将是难忘的，我尽力在专题中冷静地再现**214个受访者共同构筑的，最真实而纷繁的精神世界**，而我自己想要说的话无足轻重，我期待读者与那精神世界自行交流。

奇妙的是，一个受访者恰恰说出了我想说的话，这无疑令我感到了惊喜。

·Freefire(CDB)：我们为什么游戏？为了娱乐？为了满足一时的感官的满足？我不知道别人是怎么想的，至少我，游戏很重要的一个作用就是逃避。逃避一日三餐、逃避睡眠、逃避工作、逃避生命、逃避爱…

但是这些真的是可以逃避的吗？在越来越多地经历了生活之后，我所能做的也许只剩下了逃避游戏。

曾经在战网上奋战若干通宵，手边只有矿泉水的瓶子和乐之饼干的袋子。后台开着的WORD上还有没写完的策划案，可以让自己安心一些，也算对得起和家人说要加班的那一番谎言……

那些没什么能让我放弃游戏的日子已经过去了，游戏才回归成为了游戏，而不再是生活。也许游戏本身就应该是这个样子。茶余饭后，和爱人“压马路”归来，看过了该看的新闻和不该看的连续剧，做完了只属于今日的工作，觉得无所事事的时候，觉得该点一支烟、泡一杯咖啡的时候，觉得该让自己完全属于自己的时候。

开始游戏吧……◆

策划原案

·专题名称：乱我心者

·专题主题：游戏玩家心理状况研究

·专题结构：

1、执着：精选玩家对游戏执着到底的回复，并加以适当的评点；

2、忧伤：精选玩家为游戏失去珍贵之物的感伤，并加以适当的评点；

3、顿悟：精选玩家对游戏可有可无的回复，并加以适当的评点；

4、超脱：精选玩家对游戏与生活两手一起抓的回复，并加以适当的评点；

5、迷惘：对玩家中普遍存在的迷惘、困惑、彷徨、苦闷心态作出适当的评点；

(以上五篇文章平均每篇3000字左右，排版格式仿效枪手无厘头专题)

6、对游戏天地编辑部全体编辑的专题调查，并从中推导出职业游戏人对游戏/生活的态度，1500字左右；

7、记叙编辑操作这个专题的全过程，以及对这个专题的综述，1500左右；

8、精选回复中一些精采抒情片断，1000字左右。

END

·BIGLIG(BDA):我为了生活中的一个思绪放弃了一刻游戏时间。当然,在此之前,我为游戏放弃了一切的思考!SO,现在我几乎没有大脑。

我为了生活中的一顿饭放弃了30分钟的游戏时间。当然,在此之前的24小时,我为游戏放弃了所有的吃饭时间!SO,现在我得了胃病。

我为了生活中的睡眠放弃了8小时的游戏时间。当然,在此之前的72小时,我为了游戏放弃了所有的睡眠!SO,现在我精神衰落。

我为了生活中的她放弃了1天的游戏时间。当然,在此之前的1周,我为游戏而冷落了她!SO,现在我不再有她。

我为了生活中的一次考试放弃了1周的游戏时间。当然,在此之前的51周,我为游戏放弃了一切!SO,我红灯高悬。

SO,我一事无成。

SO,JUST SO SO。

·OoisOO(BBA):自制力极高者,眼光最开阔者,顶多放弃个把集的肥皂剧,此类非游戏拥蹩闪先。

自制力较高者,会放弃勾引系数低于游戏的其他娱乐或社团活动,如新的专辑、同学的球约…

自制力不高者,会放弃与游戏同级的其他一切活动,如国足的比赛、MM的亲睐和被亲睐、奖学金的诱惑…

自制力差者,会放弃诸多生活和生存中必须进行的活动和履行的义务,如吃饭、睡觉、必修课、体育达标…

自制力极差者,会放弃自我,放弃生命的意义和生活的目标,六亲不认,形同网络废人。此类为我游戏中人最忌之走火入魔,勿蹈其覆辙,切记切记。于己,于人,于游戏,皆皆不利!

某家年幼不幸,曾险入末类者之中,幸得“媒体”搭救,悬崖勒马。现得生还,徘徊于三、四类者之间,仍向往更上一类——能入“玩有所获,学有所得,拿的起,放的下”的潇然境界。但自叹资质有限,仍在努力中。

·01ram(BCA):我可以为了游戏放弃什么?放弃感受时间的流逝。那是一种美妙慵懒却又毫无意义的感觉。电子游戏以另一种没有结果的形式对这种感觉进行了不易觉察的置换,这是为电子游戏而放弃的惟一理由。

我可以为了什么放弃游戏?为了除去电子形式外壳的游戏本身。为了无限时空中的每一个点。◆

暴力·游戏·人

制作者手札

由于是同步制作，在乱我心者的制作后期已经拿到了暴力专题的所有稿件，只欠缺后期制作工序——专题各稿件的协调统一性以及内在脉络基本上就靠后期制作。暴力专题从策划到制作同样拖了四个多月，我一直十分地为难着，到底该用哪一种角度来切入“游戏暴力”这个极具争议性的题材，可供选择的角度至少有五个之多。最后我选择了一种浅表的层面切入，在制作上并且更加类似于大众媒体的操作手法，理由是：1、这个层面很少被人触及，之前的关注都集聚在观点深度上，并且风格与评述都显得公式化。2、从这个层面切入之后，手法更灵活，所挖掘与切割的东西更容易被读者理解吸收，也更能够挑起读者的思考欲望。

关于专题的内在脉络，我在各篇专题稿件的引语中已经讲得很清楚了，这里就不再赘述。写这份手札的时候，专题制作完毕但尚未推出，因此无法预料它在读者中的反响，我倒是认为它那不置可否的结尾可能会引起比较大的争议。我对整个专题的个人评价是A，观点虽然不甚深刻，但专题本身行云流水娓娓道来，其可读性与思考性的完美结合令我非常满意。从这里也可以看出我以后操作专题的一个趋势，就是不断引起强力新作者，关注玩家心态，注重玩家调查，强调可读性与思考性的水乳交融——为更加有效地推进观点，不惜牺牲“深度”与“说服”。至于放弃结论来强迫读者思考……这种手法很有意思但不能常用，也算是一个噱头吧。

由于癔症专题在制作上遇到极大的阻碍，这是我今年操作的最后一个专题。三寿说过专题只要有40%的支持就算胜利，但我这人比较贪心，我制作的每个专题都是倾尽心力，如同分娩，因此每个专题都像自己的小孩一样。我希望我的每个小孩都能有60%以上的读者喜欢，把这个比率折算一下，再计算进许多不确定因素，我收集到的支持与反对的声音只要在2:1以上我就觉得不败，4:1以上我就觉得胜利，6:1以上我就觉得大胜！但由于我的每一个专题都在不停地变换选题、风格与手法，因此其支持者也总是在不停地变化。读者可能喜欢这个专题但十分讨厌另一个，被讨厌的那个专题又有自己的大批拥蹩，如此等等。所以我总也免不了挨骂，对于我这种性格的人来说，日子还真是难过。

明年，如果还留在游戏天地的话，我还会制作专题，每个月一个专题的速度。我会在选题、风格和手法上作出很大的调整，把精力更多的调整到娱乐性质的专题上，做一些与以前迥然其趣的专题出来，同时也请愿意加入专题作者圈的读者与我联系：guozw@cbigroup.com。想起刚开始被无数读者指着鼻子乱骂那三个月，真有点心酸，所幸最艰难的时候已经熬过来了，专题的口碑已经打出来了。明年会有更多的游戏天地编辑加入到专题制作的行列里来，带来全新的风格与感受，甚至保证每周出一个专题的速度。说实话我们编辑今年的年终奖很可能泡汤了，累死累活一年，这点盼头也没有了，心里挺难受的。明年被逼迫着涨了价，日子更难过，就更需要大家的支持，我们也会拿出独家专有的精彩内容来回报大家。你们觉得值就买，不值就不买，我们特别欢迎大家的意见，但不要武断地一口否定或者动辄乱骂。编辑也是人，有话好好说……

谢谢大家的支持，谢谢大家。◆

目次

1、《暴力与倾向》□ 甘宁

2、《打左脸还是右脸?》□ 圣约翰克利斯朵夫

3、《暴力游戏反对者采访实录》□ evil

4、《暴力游戏爱好者采访实录》□ 苍蓝之焰

5、《游戏暴力案例分析》□ 罪天使

6、《ESRB》□ 沙罗曼蛇

7、《无语而终》□ 纯银

暴力与倾向

文：甘宁

暴力，被人类唾弃却缠绕自身的矛盾体之一。它存在于远古承传的基因之中，存在于绵延至今的杀戮之中，存在于"文明社会"紧张的生活节奏之中，存在于物质极大丰富所带来的空虚之中。你的身边或者体内，暴力无处不在。

于是你无法拒绝它，回避它，忘却它，你只能装作无视——并且在不得不面对暴力的时候作出唾弃的姿态。

——纯银

暴力：

"政治学名词，不同政治利益的团体，如不能用和平方法协调彼此的利益时，常会用强制手段以达到自己的目的，称为暴力。"

——摘自《现代汉语大词典》

这文绉绉的解释并不能使我满足。

暴力的社会

从人类不再像其他野兽那样匍匐在地面上的一刻起，性和暴力就是人类赖以直立的两条腿，让人类可以在自我的精神乐土上肆意奔跑。把性和暴力从原始物质本能的需要提高到精神需要的，也就只有人类。

在14岁以前，你有没有试过捉住一只蚂蚁，一根根地拔除它的触角和腿？你有没有试过半夜三更的时候尖叫着踩扁一只蟑螂，看它的内脏和浆汁在地上画出一朵奇异的花？你有没有试过捉住一只美丽的蝴蝶，将它闷死在书本里，只为得到一张干尸做成的书签？

人类最原始的本性之一就是暴力。根据南加利福尼亚大学的心理学家萨尔诺夫·梅德尼克近30年来的研究指出：人类暴力具有遗传性。他对14427个丹麦男性被收养者进行了研究，凡是生身父母（不是养父养母）证实是暴力罪犯的被收养者，其中有20%的人已成为暴力罪犯；如果生身父母和养父养母都是暴力罪犯，被收养者的暴力犯罪率会上升到24.5%；而生身父母和养又养母都不是暴力罪犯的这个比例只有13.5%。这些烦闷的数字表明，你的暴力行为或倾向直接受到你那些茹毛饮血的远古祖先的影响，遗传是不可抗力。

一切人类都要经历孩童时代，一切弱势生命在孩童手里都只是玩物。蹂躏花草，残杀蝼蚁昆虫，虐待小猫小狗，乃至欺负更弱小的同类——看看人类的孩童在暴力方面有着怎样杰出的天才吧。

所以你大可不必为了孩童时代的满手血腥而内疚，这些是你的天性，你的表现与其他亿万孩童一样无可指责。

也许你不知道，你的暴力冲动其实很大程度上是因为身体对营养物质的缺乏。美国精神病研究所的生物心理学家杰拉乐德·布朗认为：影响人类行为的关键是一种化学物质，如果人体缺少这种化学物质，暴力就容易产生。他在研究中注意到一种叫做5—羟基吲哚乙酸的物质，这是神经传导物质5—羟色胺的代谢副产品。布朗发现，在爱寻衅闹事的男子的脊髓液中，5—羟基吲哚乙酸的含量极低，这种重要的化学物质跟人类对微量元素的摄入量有直接关系。

与此相关，加利福尼亚大学的犯罪学家斯蒂芬·舍思特勒的实验颇为有趣。经过14个少年劳教机构的实验证明，在他用水果汁和自制的营养汤替换日常所吃的软饮料和高精食品后，少年罪犯的犯罪行为就下降15%；一旦停止给他们特制食品，少年罪犯马上又变得依然如故。

当你所吃的东西营养不足时，你自然会萌发暴力欲望。你是否怒发冲冠，气喘咻咻，巴不得砸碎世界上所有的玻璃？那或许只因为你没有足够的微量元素而已。

暴力存在于我们的细胞核里，只是我们并不知道，每个人都受到理性、感性与天性的三重支配，天性中的原始暴力在理性与感性中得到了压制，理性与感性则由我们身处的社会友情提供。然而天性中的暴力也可能在社会中发育成长，这种生长在有的时候与理性、感性相安无事。

从小就培养的正义感告诉我们，要惩恶扬善，对敌人要象严冬一样冷酷无情。

形容一个人是坏蛋，有一个词叫"禽兽"。为了对付这些坏得好比禽兽的败类，人类发明了各种花样翻新的刑罚，诸如老虎凳、鞭苔、腰斩、凌迟、车裂、炮烙、腐刑、烹刑、木桩、点天灯、活埋……如果要一一历数，可以出好几本这方面的专著。如果再深挖一步，人类历史上赶去刑场看热闹的人起码以千万计，不分国籍，不分男女老幼。

动物在对待动物的问题上要简单的多：杀死或是捕食。看来人类之所以比禽兽高等，并不是没有理由的。

再看一眼人类的社会，千百年来进步与发展的历史上其实只有两个字："暴力"。

国家的诞生和统一，文明在全世界的推广，战争，独裁，革命……一件件大事都在暴力的光辉照耀下得以实现了。

列宁说，社会主义一定要通过暴力革命的手段才能取得根本上的成功。

当然，这都是过去的事了，我们早就文明和人道了，今天的暴力早已不再是这般赤裸裸的低级模样。拳击是地球上最受欢迎的运动项目之一，它充分展示了人类力与美的结合。强壮的人，激烈的对抗，复杂的战术，打趴在地上再也爬不起来为止，血流满面。其他受欢迎的项目还有篮球、橄榄球、摔跤、足球、斗牛……

不知你有没有看过斗牛？当斗牛士准确地用弯钩剑刺入体重500公斤的公牛心脏时，公牛应剑倒下，鲜红的血喷溅到很远。满场的观众站起来挥舞着白手绢，表达他们的欣赏之情和对斗牛士的崇高敬意。

暴力是美的，罗丹说的对：生活中不是缺少美，而是缺少发现。鲁迅错了，他以为对砍头场景的围观是中国人的愚昧使然，其实对暴力场景的观赏是人类对暴力美的追求使然。

你们大可以尽情地去欣赏拳击或者斗牛了，那是你们追求美的体现。

社会的暴力

在理解中，人类总是应该道德的，哪怕人类因为种种不得已的理由出现了暴力倾向，总要在道德和法律的约束下才能安全地宣泄。纵然我们无法更改基因，我们年幼时撕碎蚂蚁，但我们在"成熟"之后还可以压制本能，不去随地大小便和强奸异性就是这种压制下成功的典范。因此，暴力本能在这个社会的成年人身体里，已经被**埋藏**在道德法律理性常识下很深的地方。

请注意，这里使用的字眼是"**埋藏**"。

与此同时，在社会中生存，人类必然受到各方面的种种压力，这压力并且随着社会的高速进步而同步激增。当压力足够大的时候，人必须得寻求一种宣泄，最有效的莫过于暴力的宣泄，否则就深陷在精神的汤锅中挣扎嘶叫。比如说动作电影就是一种比较温和也比较有效的宣泄手段，只要你喜欢其中精心编排的打斗场面。

周润发可以在吴宇森的经典慢镜里优雅耐心地用双枪打烂对手的胸膛，当然，你也能够在这段意境优美的场景里随着密集的子弹发泄出自己积存太久的怒气。你大可以舒畅地笑出声来，这种宣泄合理合法且不危及他人。

在高度紧张的现代社会中，我们早出晚归，辛苦挣钱，结婚生子，升职失业。我们并不缺乏压力，缺乏的只是一些宣泄而已。

让我们换一个角度，头下脚上的来观看身边的一切。

汽车、电影、空调、电话、VCD、DVD。

人类为社会作出的一切努力，社会都公平地还给人类应得的物质报偿。人类是如此努力地推动这个社会的轮子，于是恰如人类需要水，但水太多就会演死人的道理一样，人类被日益淹没在物欲横流之中。

老子说过，物极必反。

得到的太多，反而是空虚。不知道你有没有像我一样认为，空虚是多么可怕的力量，可以吞噬一切规则，斩断一切锁链。当道德与法律的约束力在迷茫和物欲中被逐渐淡化的时候，暴力这种原始本能就不可避免地从心灵深处跳出来。

因为空虚需要刺激——不论何种刺激，只要这刺激强而有效。譬如，摇滚乐、酗酒、吸烟、赌博、吸毒、性。

当空虚走向极致时，人类就会用暴力这种最直接最强烈的刺激来打碎空虚感。当暴力走向极致时，最后不外乎两种选择，杀人、或是自杀。我建议你们可以去吸烟，那不但是一种很好的暴力宣泄方式——不引起他人注意，无痛苦又足够缓慢地自杀。更好的是它可以破坏人类的生存环境，再次满足你强烈的暴力破坏欲。

可惜并不是每个人都吸烟，也不是每个人吸烟之后既不会空虚也缓释了压力。空虚和压力还需要别的出口来排解，以免涨破了人类的肚皮。社会是一个火炉，火上的水壶是法律和道德，人类是水壶里的水，暴力就是这个水壶的壶嘴。一个没有壶嘴的水壶不能叫水壶，一个没有暴力的社会也不成其为社会。炉火把水加热到沸腾的时候，水就会从壶嘴处以蒸汽的方式喷出。

所以人类不必为了自己暴力的一面而感到羞耻，毕竟这永远是我们的一部分，不管你承认与否，不管是过去、现在还是将来。

我说的话，你们大可不必过分怀疑，文章的标题引自郁达夫的《暴力与倾向》，文中所有的引用也都是出自原作者的手笔。如果你们不相信，可以自己去查→新浪，对"暴力"关键字的页面搜索结果是345130条；→搜狐，345191条；→网易，189000条；→雅虎中文，93100条。

终于写完，看着手边的烟缸，里面有大量烟灰以及17支被濡湿了的烟蒂。◆

暴力，长眠在我们的骨髓中，偶或醒来。我们渴望发泄、毁坏、或者是粉碎一点什么，不管这渴望是来自于本能、空虚、还是压力，它都被敏锐如猎犬的游戏厂商所捕捉，并且小心翼翼地在游戏中加入暴力的元素。我们果然被游戏中的暴力取悦了！我们在虚拟的杀戮中微笑。这笑容鼓舞了游戏厂商的信心，需求推动供给，暴力开始一鼓作气地升级——直到成为真真正正的暴力游戏。

杀光所有的人，微笑着剁碎他们。

——纯银

打左脸还是右脸

——“销量”的幽灵：游戏暴力

文：圣约翰克利斯朵夫

“一只正在被剃刀切成两半的活人眼睛”

——超现实主义影片《一条安达鲁的狗》的特写

电影大师布努艾尔半个世纪前为电影史留下了这个最经典的暴力镜头，直到今天，它仍然让纽约大学的电影系学员们从教室夺路而逃。而就在这个世界犯罪率最高的城市，不久前发生了本世纪最大的恐怖主义犯罪：“911事件”。

暴力，无所不在。

游戏却成了一次替罪羊。

姑且不论微软的“模拟飞行2000”是否恐怖分子的训练工具之一，我们只需想想这次电脑游戏被牵扯进去的原因，就知道本是娱乐工具的它为什么脱不了关系。暴力，这个目前在世界游戏业里扮演了一个极不光彩角色、却又须臾不能放弃的游戏元素，再度引起了人们的注意。

电子游戏诞生之初，受制于低效能的机能，游戏制作的概念与风潮在有意无意间回避与淡漠着表现暴力。严格地说，这是一个“概念暴力”的游戏时代，即在表现暴力上主要以观念的、概念的形式，而不是大肆的渲染与夸张。这一时期的经典游戏《吃豆子》、《创世纪》、《魔法门》、《国王秘史》等，即使有敌我争斗的“暴力画面”，也仅仅局限在一些几何图形的变化。暴力的漫画化、卡通化是这一时期的主要特征。

资本主义进入后工业化时代之后，社会改革趋向缓和，各种文化产品的商品化程度日益加深。在“朋克”和摇滚都开始拿出来卖钱的80年代，刚刚开始进入市场的电脑游戏工业自然不能幸免。以计算机家庭化为标志，电脑游戏开始成为一种日常文化消费，而人类根深蒂固的劣根性——对血腥、争斗的偏执爱好，则让正在好莱坞电影中泛滥的暴力找到了一个新家。

从大型“地下城”游戏《冰原风暴》开始，暴力风格逐渐占据欧美电脑游戏销售排行的显著地位。游戏产业中的“暴力升级”趋势明显，以暴力命名、或者以暴力感觉命名的游戏也开始大幅度增加。恐怖、冒险游戏对暴力的表现达到了新高度——血腥与肮脏在经过重重的掩饰与包装之后，成为推动市场销量的主流。销量达到数十万套的冒险游戏《第七访客》、《黑暗之蛊》里，暗夜中颤动的滴血刀尖、黑暗深处的凄惨呼叫以及恶心的奇形怪物比比皆是。而追求刺激的玩家似乎对这一切处之泰然，甚至趋之若鹜。

巨大的销量与丰厚的回报刺激了游戏商们的神经，恰恰一些游戏制作者们正在寻求如何突破现有的图象表现水准，将游戏的表现力和互动性推上一个新的台阶，而刚刚被暗杀和爆炸吊起胃口的血性少年们更是对“暴力”与“战争”跃跃欲试。起码在上面这些人看来，仅仅存在于过场动画中僵硬残破的肢解躯

体、或者浴缸中浸血的骷髅，还远远没有达到现实世界里头断血喷的视觉冲击。

1994年，问题变得简单了。3D图形+“奔腾”CPU+“声霸”音效的配置足以满足嗜“血”玩家的任何要求。伟大的《DOOM》诞生了！这个现代暴力游戏的鼻祖创造性的将电脑游戏的功能进行了拓展——由“娱乐”走向“发泄”。杀戮，成为游戏的惟一主题。针对肉体的、纯粹的“暴力时代”来到了。

【整体到局部：暴力程度的极度精细】

在《DOOM》中，男性主角一开始就是陷入孤立状态的，这导致所有玩家在游戏中产生了一种歇斯底里的游戏状态——任何活动的事物都对玩家的“生命”造成威胁。为了“生存”，这个惟一的游戏目的，玩家不得不手握各种各样的杀人武器想尽办法消灭敌人。杀人的办法很多，诸如刀捅、手枪点射、冲锋枪扫射、手雷炸……花样繁多、不一而足。当然，结果只有一个：血花四溅之后，倒下一具体形完整的尸体。这所谓的血仅限于类似章鱼状的暗红斑块，在14寸VGA屏幕上闪烁2秒钟；更可笑的是，95%的血连形状也是相同的。然而就是这种类似漫画的暴力，却让全世界的玩家为之疯狂——不为别的，只为它在世界上第一次提供了一个让人肆无忌惮发泄的场所。

在这个虚拟世界里，没有法律，而它的虚拟性却荒诞地证明了这样的“杀戮”没有违背现实法律。“杀人”与“破坏”的“安全感”使受现实禁闭的“恶的人性”找到了一个发泄的窗口，《DOOM》提供了这个平台，善于将任何东西转变为商品的资本主义立刻敏锐地捕捉到了这个猎物。作为现代数字游戏的标准配置，暴力成为90年代后几年推动游戏销售的核心力量。而对于暴力来说，想象永远要弱于现实的表现力。普通的游戏者才懒得面对一块块的斑点，去想象它是血肉模糊的尸体呢！满足这种懒惰的结果，就是随后的《毁灭公爵》、《雷神之锤》和《半条命》，将杀戮细节化。

攻击程度不再是一枪毙命了，而是被分为几个部位；在不同部位受伤，人物有不同的受伤表情和行为动作；攻击后人体的溅血更加生动逼真，其中又以一枪爆头最为刺激——脑部肌肉四散、殷红的鲜血直扑眼睛洒得屏幕四处都是；至于尸体，则可以用铁锹之类的东西敲成肉色的七八块。甚至有玩家用《雷神之锤》做了一个MOD，内容是22个足球队员连网踢足球——球是人的脑袋！

金钱和亢奋让游戏商和玩家的眼睛们都染上了鲜血的颜色。暴力在肢体表现上的精细程度——随后的几款游戏在这一点上达到了病态的极至。

《匪首》中，游戏者每开一枪就能看到对方受伤部位血如泉涌；

《生化危机2》的主人公则可以面对僵尸，在准确击中他们类似剥了皮的牛排大腿之后，一脚将粘带血丝的脑袋踢到火堆中烧上半分钟；

《血祭》中的你干脆让几百个人被斩首、炸死、宰杀或以其他方式死亡，每个着火的人都会尖叫“它烧起来了！它烧起来了！”然后带着烤成黑焦颜色的尸体四处乱窜、直到双腿抽搐者变成一堆碳。僵尸、生化怪物和被肢解的手成了游戏者的消灭对象；

这种对肢解和破碎的偏执暴力情绪引起了主流社会的极大不安。

1999年《命运战士》(《财富战士》)的出台终结了游戏暴力是否应该适当的争论，3D技术的突破性发展让游戏人体的仿真技术达到了一个新层次。《命运战士》里的每个人物都由近300个多边形组成，而借助新的骨骼成像技术，游戏者对身体的攻击程度达到了创记录的26个，比以前的类似游戏翻了将近7倍。想象一下你和残肢断臂的人互相对射，在你打中对方裂开的右腹部之前，你的右眼被狙击枪洞穿的场面，你一定不会认为这是游戏了。

并且，当人们将目光集中在热兵器游戏的求精求细时，冷兵器游戏的暴力刻画也取得了长足进步。朴刀加连击技是《恶魔梦魇》里将全身褐斑的吸血鬼砍成四段的必练项

游戏·暴力

目；到《异教徒》出世时，朴刀的作用除了劈骷髅哗哗作响外，还可以在冲过一群身首两段的牛头怪时挽起一片血花。《神话》中遍地花花绿绿的人体内脏让第一次玩游戏的人几乎会错过这个战略游戏的经典之作；而《剑神》的出现则让无数武术的狂热者实现了见招拆招、削头不砍腿的梦想。

顺便说一句，和挂着肠子的无头尸体斗剑有时也是满幽默的娱乐。

【肉体到文字：暴力类型的多样拓展】

"肉体暴力"在一片责骂声中，开始变得臭名昭著。游戏产业被迫收敛了一些。不少原先以肉体暴力为宣传重点的游戏不得不开发新的吸引玩家的暴力卖点，"语言暴力"和"运动暴力"成为其中的重点。

刚开始的语言暴力纯粹出于游戏目的，所以《毁灭公爵》尽管粗话连篇，依然可以靠自己的幽默感得到E3年度最佳配音。1997年前后，游戏市场竞争的空前加剧以及玩家对游戏中暴力依赖性的加强，让《匪首》变成了一个不折不扣的"FXXK"世界。这个纽约贫民窟交流的工具除了拳脚枪炮、妓女流氓，还有海量的底层"黑话"。1998年的《辐射2》甚至为此专门开发了一个"脏话开关器"来屏蔽游戏中的语言暴力元素，以免在一些国家被禁止发行。一些如："感触一下你的枪带，冷血，无所谓的谋杀"，"比射击邻居家的猫更有趣"，或者"干掉你的朋友们无罪"之类的广告语句被大模大样地刊登在美国的儿童游戏杂志上，而很多青少年消费者居然还觉得这样的宣传语很COOL！

运动暴力比起语言暴力的明目张胆，就显得隐蔽一点。《G.T.A》和《极品飞车》基本都只涉及了躲避与反抗警察的追捕，暴力程度有限；不久之后的《疯狂出租车》、《疯狂摩托》、《疯狂大脚车》等竞速游戏则很不明智地将暴力的诉诸点放在了路人身上。除了碾压无辜的行人和将推婴儿车的家庭妇女撞得横飞，这类游戏刺激全无。然而与下面的这个游戏相比，《疯狂出租车》驱车撞向老太太已经算得是"理智"之极。

【小镇到星系：暴力规模的社会化】

《邮差》的主人公是一个疯子兼杀人狂，他诞生的目的有两个：

一、杀光镇子里所有的生物；

二、承受现实社会的道德评判。

前一个目的最后的结果是：满目血迹和尸体的玩家因为游戏极度贫乏的游戏性，心情象坟墓一样恶劣；

后一个目的最后的结果是：整个电子游戏业界承受了空前的社会舆论压力，包括《雷神之锤2》的多个暴力游戏殃及池鱼，通通被禁。

事实告诉被金钱冲昏头脑的游戏商人，不要因为游戏的暴力虚拟性去挑战人性与道德的底线。于是，局部区域内的具象暴力被弱化，规模暴力和意念暴力因为自身良好的暴力隐蔽性，被越来越频繁地用于游戏的制作与世界设定。《命令与征服》、《魔兽争霸》、《黑暗殖民地》等早期即时战略游戏的战斗还仅仅局限20～30辆坦克在6X6、8X8的屏幕上打得浓烟滚滚，而到《横扫千军》、《帝国时代》系列以及气势恢弘的太空战略游戏《家园》，给人的感觉就是"一将功成万骨枯"了。《杀出重围》、《辐射》、《教父》、《匪徒》等游戏干脆将整个游戏背景与社会体系设为暴力社会，爆炸、暗杀、破坏等极具社会破坏力的暴力活动被一劳永逸地合法化。"谈笑间，强虏灰飞烟灭"，游戏者似乎更加有了"上帝"的感觉。

需求产生供应，这是一个基本的市场定律。现代工业社会激烈的生存竞争，使得现代人寻求一种快速、高效、安全发泄压力的工具。数字游戏似乎具备了这种工具的一切特征，而体感技术的成熟更是将暴力的痛苦由虚拟转变成为真实。游戏暴力在未来似乎有了走向绝对化的危险。

只是，用B43狙击CT之前记得想一想：

"打左脸还是右脸？"

——对于耶酥来说，这是一个问题。◆

暴力·游戏

纵观欧美主流动作游戏，暴力的渲染无处不在，如火如荼。对于这种渲染，是否每个玩家都能够乐在其中？是否每个玩家都能感到发泄、畅快以及愉悦？结论自然是大摇其头。而游戏圈之外的“传统社会”对游戏中暴力的极力渲染又是怎样的冷眼相对？我们姑且把极力渲染暴力因素的游戏笼统称之为“暴力类型游戏”。

以下六份采访记录均来自从大量样本中抽样调查的结果。

——纯银

暴力游戏反对者采访实录

文：evil

【采访一】

采访对象：正在电脑城挑选游戏光盘的少女；年龄约在十六七岁；学生

采访记录：

▲采访对象：“我平时很喜欢玩游戏，但不怎么玩暴力类型的游戏。这些游戏里面全都是一味地打打杀杀，要么是用枪把人打得血肉模糊、支离破碎，要么就是用刀或是别的武器把人砍得四分五裂。整个游戏从头到尾就是这种血腥的画面，根本就一点也不适合我们女孩子来玩。”

△记者：“那您以前玩过这种游戏么？当时的感受是怎样的呢？”

▲采访对象：“玩过的，好像是一个长得像野蛮人的家伙，拿着铁棍或是魔杖什么的，和各式各样的怪物去战斗。我还记得有的怪物死的时候，会把脑浆或是肚肠之类的东西喷出来，挂在屏幕上还一晃一晃的，真是令人恶心。从那以后我就再也不玩这样的游戏了。”

【采访二】

采访对象：某知名通讯网站技术人员；男；26岁

采访记录：

▲采访对象：“我平时都喜欢玩那些回合制的策略型游戏，基本上是那些回合制的策略型游戏，而非即时性的，因此我基本上不玩暴力游戏。我倒不是不喜欢画面过度血腥，事实上绝大多数的暴力型游戏都是和动作游戏直接挂钩的，无论是暴力枪战还是暴力格斗类型的游戏，都需要玩家从始至终，一刻不停地保持着神经的高度紧张，片刻都不能松懈。这大概是我不喜欢暴力游戏的最主要原因吧。”

△记者：“您的意思是游戏中过于紧张刺激的节奏令您感到了某种程度上的不适应，是这样吗？”

▲采访对象：“也可以这样说吧。我更喜欢的是一边悠闲地喝着茶，一边尽情享受着游戏的乐趣；而不是两手紧握鼠标和键盘，眼睛眨也不眨地盯着显示器的屏幕，就这样僵直地坐上几个小时一动不动。”

【采访三】

采访对象：国内某著名高校社会学系学生；男；20岁

采访记录：

▲采访对象：“我平时很少玩暴力类型的游戏，但其实，我从这些游戏中可以得到更多紧张刺激的感觉。原因是这样的，从人性的角度来讲，每个人均有善恶两面，而暴力游戏之所以在一定程度上受到了欢迎，其主要原因正在于它能够满足人们某种破坏欲望的发泄，这种欲望在现实中是无法通过正常渠道来解决的，暴力游戏就成了解决这一恶性欲望的最好途径。之后，在人性善那一面的意识中，通常会对自己这一行为产生深深的羞耻和罪恶感，从而对暴力游戏产生了厌恶的心理。”

△记者：“羞耻与罪恶感？对此我还是有一点不太理解……”

▲采访对象：“举一个形象的例子来说明吧，就像自慰的快感后所带来的罪恶感一样，两者完全是同出一辙的。”

【采访四】

采访对象:某中学教员;女;40余岁

采访记录:

△记者:"可以问您几个关于教育工作方面的问题么?"

▲采访对象:"可以,是哪一方面的呢?"

△记者:"请问您是否赞成您的学生在课余时间把游戏当作娱乐的方式呢?"

▲采访对象:"当然不赞成!国家教委已经下达了关于加强这方面管理的文件,我校更是制定了更为严格的相关管理条例,要不要我念给你听一下?"

△记者:"谢谢,不用了。不知您是怎样看待暴力类型的游戏呢?"

人·游戏

▲采访对象:"暴力游戏?这不等于是在电子海洛因里面加入了催化剂么!只会加速学生们的堕落。这些垃圾能给学生们的大脑里灌输什么?是德还是智?要是我知道我的学生中有人玩这种游戏,我一定……"

【采访五】

采访对象:某白领阶层;体面男士;30余岁

采访记录:

△记者:"不知您是怎样看待暴力类型的游戏呢?"

▲采访对象:"游戏只是无聊的人才用来打发时间的吧,暴力游戏,就是那些只知道打打杀杀的游戏么?大概在游戏中也属于最低级的那一类吧,只有那些四肢发达、头脑简单的人才会去玩的。就我个人而言,是决不会把时间浪费在这种低级趣味的东西上面。"

△记者:"您以前是否玩过这样的游戏呢?"

▲采访对象:"从来没有。"

△记者:"那么,对此类游戏的印象和评价您又是从何而来呢?"

▲采访对象:"这还用问吗?任何一个有头脑的人,就算没玩过这种游戏也完全可以猜想得到。"

【采访六】

采访对象:市委党校的哲学教授;男;与共和国同龄的睿智长者

采访记录:

△记者:"可以询问一下您对游戏的看法么?"

▲采访对象:"游戏么,我可是玩得很少呀,应该是属于年轻人喜欢的新生事物中那一类高科技的产物。适度地玩玩还是有益的,只要不是沉迷其中就可以了。"

△记者:"不知您是怎样看待暴力类型的游戏呢?"

游戏·人

▲采访对象:"暴力游戏?你是指在游戏中融入了暴力的因素么?"

△记者:"正是这样,是指以暴力作为主要渲染手段,含有大量暴力成分的游戏。"

▲采访对象:"对于这一点我是决不提倡的。玩游戏的人年龄层次普遍偏低,而他们的心态又大多是浮躁而不稳定的,因此他们的行为也就极易受到外界周遭事物的影响。游戏本身只是一种载体,游戏的内容才会从根本上影响到玩游戏的人。"

△记者:"您的意思是暴力游戏会把游戏中的行为模式灌输到玩家的思想中去,从而对社会产生一定的威胁么?"

▲采访对象:"对于那些心智不够成熟的人来说,的确有很大的可能性,这也就是我不提倡暴力游戏的主要原因。"◆

暴力游戏爱好者采访实录

文：游侠创作室·苍蓝之焰

对于暴力类型游戏，有人讨厌，自然也有人喜欢，而且还为数不少。否则游戏厂商为什么要不断推出此类游戏，并且不懈地追求暴力境界？还是那句话：需求推动供给。玩家的需求和热情推动了游戏厂商在"暴力"上大作文章，毕竟，游戏到目前为止的本质也仅仅是取悦而已。

他们说：我们热爱暴力。有节制的，或者是难以节制的。在游戏之中。

——纯银

【一、有选择的接受者】

采访对象：彼岸花；美女；22岁；杂志编辑

采访记录：

我喜欢那种比较刺激，呵呵也就是比较暴力的游戏吧。其实我游戏打得很烂，只知道狂按按钮，但也觉得很过瘾，恨不得把手柄都打烂算了。尤其是那些全力对打的游戏，可以在打倒对方后进行"鞭尸"，或者"打爆"僵尸脑袋的就更爽了。就好象平时存了满满一肚子气，在游戏中把假想中的人或者事打得头破血流后，这股气也就出了。

我个人认为不仅男孩，就连平时很文静的女孩儿在游戏时也会表现出相当暴力的一部份，比如我自己。我平时看上去是个很中规中矩的女孩儿，绝不可能行差踏错的那一种，现实中很多时候实际上是在自我忍耐，越是这样越需要一种发泄。但现实中是不可能做到的，我不是那种可以在现实中发泄自己不满的人，所以游戏就是最好的场所。

暴力游戏给玩家带来的那种紧张刺激的感觉，我个人觉得很诱人，那种感觉推着你不由自主地向前走。有的时候我会在游戏中变得暴力，好像是因为游戏本身推动着我这样做，如果不这样做反而不自然了。我比较相信每个人内心都有一种潜在的暴力倾向，都需要某种途径来宣泄。有人说玩暴力的游戏会导致人的犯罪倾向增加，我不怎么认同，我想一个有理智的人应该是把游戏和现实分得很清楚的。但如果只是画面做得比较恐怖恶心，鲜血脑浆满地溅的，我就提不起半点兴趣。因为这样的游戏没有快感只有恶心，不但不能宣泄压力，反而会起到反效果，而且有教坏小孩子之嫌。所以这种游戏我是绝对不玩的。

【二、好斗的战神】

采访对象：ch；男；24岁；公司职员

采访记录：

怎么说呢，我这个人很爽快，不喜欢婆婆妈妈的东西。玩游戏图的就是刺激，就是宣泄，就是快感。我喜欢的是像雷神、反恐精英等对抗性极强，画面非常"火爆"，而且主要是以真人为竞争对手的游戏。

我认为人类，尤其是男人天生就具有很强的斗争性、竞争欲和破坏欲，伴随而来的通常是战争、暴力、流血。古代的侠客和英雄让人羡慕，现实中却不是人人都可以做侠客做英雄的。但是在游戏里就不同，既可以体验那种和现实类似的暴力和刺激的感觉，又不需要什么条件，或承担任何后果，这时的爽快感不是其他任何游戏所能代替的——所以暴力游戏才会如此的大行其道。而且和大多数人相反，我觉得这类游戏的流行还可以降低犯罪率。现实中所受的压力和不满在游戏中发泄了，斗争欲和破坏欲在游戏里消耗了，再去犯罪的几率自然也就会降低的。

呵呵，个人意见，大家见仁见智了。其他游戏也不是不好，但就我个人来说，最爱的还是充满了对抗和竞争的暴力游戏。

【三、徘徊的困惑者】

采访对象：阿丹；男；26岁；生意人

采访记录：

前几年我玩游戏都是忙里偷闲，很少认真，直到有一次朋友拉我去网吧连CS，一上手就吸引住了。本来我就很喜欢看警匪片，而且我对这个游

戏特别有天赋，经常打爆别人的头，当时感觉特别的HIGH。当天我们一直打到12点，非常开心，第二天做起事来也轻松了许多。以后我们就经常去玩这个游戏，最喜欢那种一枪爆头的感觉，无法用言语来形容，只要看到就觉得非常的爽。有时候连自己都觉得有点可怕，有些不认识自己了。

终于有一天，老婆站在我背后，看见我笑眯眯地把一个人的头像西瓜一样打爆时忍不住发话了：怎么这么变态啊你，这么恶心的你还笑的出来，这么下去说不定哪天真的就揣杆枪出去杀人了……说的我一楞一楞的。是啊，平时做生意时我笑脸迎人，架都不和人吵，鸡都没杀过一只，怎么游戏里杀起人来眼睛都不眨巴一下，还特别喜欢打碎别人的脑袋。难道我真有双重人格？会不会精神分裂啊……于是我尝试着不再去玩这个游戏，还不到一周就撑不住了，简直就像烟瘾发作一样：六神无主，心里发慌，做什么事都提不起精神。到了周末终于忍不住和朋友到网吧大杀了一回，第二天一切就恢复正常了……

现在我每周玩CS基本上有三到四次，何必和自己过不去呢？要问为什么会这样我也说不清，可能是因为平时生意场上压力过大吧，又不能对客户发脾气，所以只好发泄到游戏上了。反正不管喜欢暴力游戏好还是不好，短时间内肯定是离不开它了。

【四、博爱的天秤】

采访对象：老牛；男；21岁；大学生

采访记录：

我玩的游戏类型很杂，比较暴力的游戏比如生化危机、毁灭公爵之类我是很爱玩，但是其它类型的游戏我也很喜欢。其实我觉得玩什么游戏，关键是看你有什么需要，如果是想追求那一瞬间的刺激和快感，宣泄压力和不满的话，那就非暴力游戏不可了。

同时，我还觉得玩什么游戏得符合自己当时的心情，是我玩游戏，不是游戏玩我。所以和女朋友在一起的温馨时刻，玩玩大富翁或者模拟人生什么的就最合适了，这时候打得满地血腥未免太煞风景。而失恋或者考试亮红灯的时候，拿着火箭筒轰得僵尸血肉横飞就是最好的发泄手段，绝对比一个人窝在寝室里喝闷酒要好的多。

客观的说，任何类型的游戏都有其闪光的一面。暴力类的游戏，外界评价以贬的居多，但其实别人怎么说并不重要，关键是你玩一个游戏的时候可以觉得满足，感到开心。

【五、变幻的双子星】

采访对象：win；女；20岁；服务业

采访记录：

我平时玩游戏的时间并不多，喜欢的都是一些轻松休闲的游戏，暴力血腥的东西也不太适合女孩子来玩，至少我这么认为。

我的男朋友是个标准的游戏迷，也非常体贴我。可是有一次我们老板无缘无故地克扣我们工资，还说我们偷懒，气得我大哭了一场，无论男朋友怎么安慰我还是觉得心情郁闷。于是他把我拉到一家街机厅里，让我玩一个拿枪打僵尸的游戏，打得血肉横飞。我本来不想玩的，一来觉得恶心。二来有点怕。可是他说没关系，你就当那些家伙是你们老板好了。听他这么一说，我果然觉得那些恶型恶状的脸确实和老板有几分相似（呵呵，当时的心情就是这样的），也不怎么害怕了，抓着枪就对着那些怪物狠打，当时心里感觉好畅快。

后来，我要是再受了什么委屈或者觉得压力很大的时候，他就会带我去找那个东西发泄，我们把这个叫做“出气筒”。开始我还担心女孩子玩这么暴力的游戏是不是不太好，他就开导我说：“你看电视上的坏人杀人，你会不会就去杀人？”我摇头。“那你玩了暴力的游戏，会不会自己就变得暴力？”我又摇头。“你不开心的时候用它发泄一下，是不是就觉得开心了？”我点头，就没想那么多了。不过平常的日子或者他不在的时候，我还是不会去发泄的，毕竟有损淑女形象嘛。

【六、自由的另类者】

采访对象：水马；男；24岁；机关工作人员

采访记录：

暴力类的游戏吗？我认为没有必要做这种分类。因为每个人对“暴力”的理解和承受能力都不同，一个人眼中的暴力游戏在另一个人眼中可能就不是。比如很多女孩子看到拳皇、星际这种没有血腥的游戏，就已经觉得打打杀杀的很暴力了，更不用说会人头开花，肢体落地的游戏。

因此一个游戏是否暴力是见仁见智的，没有必要去强加划分，关键是要找到你觉得好玩的游戏，要找到你可以忍受的暴力的“度”。如果我觉得一个游戏好玩的话，即使里面血流成河我也一定会玩下去的；相反如果觉得一个游戏不好玩，哪怕其中没有一丁点暴力的东西，我也不会考虑。

所以玩一个游戏的时候不要受自己的主观看法影响——“这个游戏很暴力，肯定不适合我”，最管用的还是要亲自进去试一试。如果觉得好玩，能吸引我，那管它暴不暴力千万不要错过了。反正是游戏又不是真的，好玩就行，并不会真的把自己变得暴力了。一些女孩子敢在游戏中孤身面对僵尸凛然不惧，现实中看到一只小老鼠还是会吓得跳到凳子上去。所以我觉得只要是心理正常的成年人，就可以放心去玩你喜欢的任何游戏，不管它是否含有暴力的成分。当然，对于心理本身就有问题的人、或者尚处于成长阶段的小孩子来说，还是少玩一些为好。◆

他们说：我们热爱暴力。有节制的，或者是难以节制的。在游戏之中。

那么，天啦，他们会成为社会的不安定因素吗？他们会在现实中打爆别人的头吗？既然他们这样热衷于游戏中的杀戮！既然社会早已对此厉声指控！我不由得转过头，用战栗的目光审视上一篇文章中的六位受访者。

请留意本文中权威的“美国国家卫生局报告”——请留意本文中罪天使的分析综述。

——纯银

游戏暴力案例分析

文：罪天使

哥伦比亚高中喋血案

【事件】

1999年，美国科罗拉多州丹佛市一所高中发生喋血案件，两名有不良帮派背景的16岁学生(Eric Harris和Dylan Klebold)持枪杀害了13名学生并自杀，同时造成至少25人受伤的重大校园暴力事件。这是惨案发生前美国最严重的校园暴力事件，显示在美国的青少年暴力已到了无法忽视的地步。

·指控：惨案发生后，一群该案暴力受害者家长联名控诉美国好莱坞及游戏工业，指责他们生产过多的暴力电影和暴力游戏，指出这些暴力文化严重污染青少年的心智，并要求赔偿1.3亿美金。这份控诉名单点到了美国八大影业机构，并直接点名了几家游戏公司，包括SEGA、任天堂等，甚至包括审查机构SCEI。

·反驳：一些游戏开发商集体向联邦法官提起了集体请愿，希望避免对他们的诉讼。在提交的一份动议中，其律师申述说该诉讼应该被取消，因为并没有证据表明有任何游戏让Eric Harris和Dylan Klebold进入失控状态。公司方还认为游戏如同演讲一样都是自由接受的，因此游戏公司不应承担玩家对其作出各种反应的责任。

·指控：美国联邦贸易商会(FTC)发表声明称：目前美国国内的游戏、电影和音像市场均已被暴力的内容所占据，他们希望总统克林顿和副总统戈尔能够促成国会制定一项条文，在六个月时间内对这些市场进行一次大扫除。FTC提醒制造商们，应该在产品的包装上印制对孩子们的警告标志，还必须将产品的分级制度规定得更明确细致一些。

·反驳：国家电子数据协会(ISDA)针对FTC的报告也提交了他们的声明，声称自己已经开始对原有分级制度中不合理的地方进行修改。同时他们还表示将对成人级游戏的购买实行认证制，尽可能保证不向孩子们出售；以及在电视和出版物中对这类产品的广告实行严格管制。不过，ISDA说FTC所列举的产品范围太过夸大，而且其中实际有83%是由家长购买之后，孩子才接触到的。

·指控：科尔在午餐会上指出，对暴力的好奇和向往造成了这次惨案的悲剧。同时他表示，如果他当选的话，他将和高级助手着手进行整顿和改造。

·反驳：克林顿在纽约为他夫人希拉里举行的宴会上表示，FTC的报告是不真实而且是不合法的。

·调查：惨案发生之后，克林顿于1999年4月责成美国国家卫生局研究“电子游戏和电视节目中的暴力内容是否会对年轻的青少年玩家们产生负面的影响”，美国国家卫生局中的报告则称：

研究调查结果表明，电玩游戏中的暴力倾向内容并不一定是让青少年玩家产生暴力行为的主要关键。大量的实例表明，很少有玩家因为游戏中的内容而表达出真实暴力的行为，少数有这种表现的孩子最后都证实由于家庭等因素的影响，其个性本来就产生了偏差。

报告中也提到，含暴力性内容的游戏虽然不会促使玩家采取侵略性的真实行为，但对于侵略性的思考还是是有轻微的增强取向。研究同时认为，含有暴力性内容的游戏其实还有舒发缓解玩家情绪的作用，这对于玩家真实暴力行为的发生有一定的缓冲作用，而真正有暴力行为的人通常都曾在年幼时亲身遭受到暴力的伤害。

报告中还特别提到其他包括报纸、电视在内的传统媒体的影响，因为人们长期毫无防备地接收这些传统媒体的资讯。相比游戏，青少年由于对这些媒体中的暴力内容基本不设防，因此受其不良影响远远超过游戏。

·结论：2001年5月18日，在对数起校园枪杀案进行官方调查之后，科罗拉多州州政府终于公布了“哥伦拜恩事件委员会报告”。这份长达188页的报告提及：“这些社会

问题的引发来自于崇尚暴力的大众媒体文化，例如，某些说唱音乐和流行音乐，枪械的随意出售，以及教唆年轻人以暴力和屠杀解决争端的电子游戏。"

【罪谈】

美国校园枪杀案以控诉方在媒体的强力支援下开始对暴力游戏的控诉，但在控诉过程中，越来越多的媒体发现火焰从游戏上慢慢烧到了自己的身上——电视、报纸、杂志、广播等媒体的许多内容几乎都对青少年的性格扭曲有负面作用。于是媒体的声势越来越小，事情似乎就是这样停滞了下来。

但与此同时，游戏已经开始营造对人类的真实杀戮过程。哪怕暴力游戏的最初目的是宣泄，这种超出了社会伦理限制的游戏必然带有导致社会不安定的动荡因子。如果把哥伦比亚事件之类的惨案发生比喻为一场瘟疫，那么青少年则是极易受到游戏所产生动荡因子侵袭的"易感人群"→游戏的普及又使"高流动性"得以实现→当某个青少年因为突发事件(不一定因为游戏，更可能是现实因素)导致"病毒发作"→这场瘟疫的发生就显得尤其自然。

不过，哪怕青少年犯罪的每个环节都极可能受到了暴力游戏的影响，但是要杜绝此类惨案的发生，却不该只是简单地否定游戏，否则我们还需要否定了暴力题材电影、暴力题材电视以及包含暴力题材的一切可传媒途径——显然是不可能的结论。

澳大利亚保安员枪杀案

【事件】

2000年9月，位于澳大利亚墨尔本市的堕胎诊所里发生了一宗枪击案，一名保安员被人以枪射杀。澳洲保安企业协会(ASIA)立即就该次枪击案发表了严正声明，矛头直指《半条命》。

·指控：ASIA发言人Terry Murphy就事件对传媒说："我们协会的成员根本就不愿看到以射击和杀害保安员为乐的游戏在市面发售！"该发言人称：《半条命》本身已是套含有血腥暴力成分的游戏，其最新的加强资料片《半条命：blue Shift》更是显著存在着鼓吹"枪杀保安员"的强烈意识，因此ASIA将惨剧的发生归咎于这套游戏。

·反驳：澳大利亚视像软件经销商协会却对ASIA的言论表示不认同。该会主席Megan Simes声称，澳大利亚有不少研究调查显示，玩游戏并不是让人产生暴力倾向的其中一种因素。所以他们认为存有斩首、肢解或谋杀内容成分的畅销游戏并不会对年青人产生过份渲染暴力的副作用。

【罪谈】

保安员被枪杀和《半条命》扯上了关系，而且刚好是在《半条命》成为澳大利亚第二畅销游戏的当口——这难免不让指控方产生丰富联想。以指控方的立场来看，我们可以理解他们对《半条命》的深恶痛绝，确实有不少人乐于在这款游戏中扮演匪徒，枪杀好人乃至于保安员，体验无须承担任何责任的"作恶"。但是说《半条命》鼓吹"枪杀保安员"的意识，这样的说法又未免太过了一些，将微小的可能放大无数倍。

提到这里，不由得想起鲁迅先生在拿来主义中对于"鸦片处理态度"的说法。那么反过来说，如果有人偏偏要以药用的"吗啡"来过毒瘾，那样的可能性存在比例相当之大。

《最终幻想》导致少年自杀案

【事件】

今年夏，俄罗斯国内一份名为Pravda的新闻报纸刊登大字标题《游戏杀害6名少年》。报导称，俄国警方显然怪责《最终幻想》为导致Kstovo市在过去四个月内发生的6宗少年自杀案件的幕后黑手。自从Kstovo市内先后发生3名少年无故上吊自缢、以及另外3名少年突然从高处堕下的连环自杀事件后，当地的执法者便着手调查该游戏是否存在著"对心理造成破坏性影响"的因素，或是"游戏光碟内印有诱发人们潜意识自杀倾向的编码信号"的可能性。

【罪谈】

《最终幻想》一直到6代，因为画面都是简单的Q版造型，应该不会对自杀有多大的教益作用。从7代到10代的内容制作得真实细腻，但记忆里还没有哪个情节是游戏角色闹着要上吊，对于上吊的指责似乎可以放在一边。说到高处坠下的体验，《最终幻想》倒是难辞其咎，主角们常常在飞空艇上呼来喊去，玩着高处坠落的游戏(比如8代中的女主角RENOA)。在10代中，男主角最后高高跳下，归入安眠——如果这样的情节导致了3名少年高处坠下，倒还真有些道理。

以后的此类镜头，笔者建议，都应该增加一行字幕："此为替身表演，请勿模仿"……

至于执法者所分析推导出来的可能罪状："对心理造成破坏性影响"因素和"游戏光碟内印有诱发人们潜意识自杀倾向的编码信号"，都幽默得很。

无厘头的抢劫案

【事件】

《勇者斗恶龙7》(DQ7)在经过5年多的酝酿之后，终于在2000年8月26日正式发售了。也许是玩家们等待的时间过长了，发售当天的195万套《DQ7》全部被抢购一空，尽管如此，很多玩家还是没有买到。但与此同时，却因为该游戏而发生了抢劫事件。

8月26日上午11点半，东京江户川区警察局接到报案说有人倒在了路上，经过调查后证实这是某位就读高中一年级的15岁男孩。他在购买了《DQ7》骑车回家途中，遇到两名骑摩托车的男子的恐吓："你身上有《DQ7》吧！交出来！"这两名男子将他殴打一顿并将游戏抢走，而这名高中生则因为腰部骨折倒在地上。

与此类似的，PS2发售时因为大受欢迎，供不应求，同样发生抢劫事件。

【罪谈】

虽说以上案例已经离开了暴力游戏的范畴，但是在所有的案例中——游戏和暴力、和社会不安定、和犯罪联系得最紧密、也最让笔者毫不犹豫认定游戏应该承担主要责任的——就是此类抢劫案了。为了避免此类暴力案件的发生，让我们杜绝游戏的生产吧！◆

面对社会一叠声的严厉指控，不论服气与否，游戏产业必须作出自我健全与自我保护——要知道千夫所指，无疾而终。ESRB为此制定了严格的分级制度，以避免青少年接触到超越他们心灵承受限度的不良影响。

这无疑是绝对、必须、理所应当的自省与自律行为。惟其如此，游戏产业才能够健康健全地发展。

仔细看那盒子上醒目的字样吧，或许这不是你应该接触的东西。

——纯银

ESRB

资料采集人：沙罗曼蛇

ESRB简介

成立于1994年，这是一个不受任何约束、完全独立的互动式娱乐软件机构。它在娱乐软件业的支持下评定所有游戏含有的暴力或色情内容分量，并以此来确定其应该属于的游戏等级。若玩家未能达到ESRB所认证的年龄阶段，则不允许购买或租借该游戏，以保证该游戏不会对此年龄段的玩家产生生理或心理上的影响。这种约束对玩家和零售商没有实质上的限制，可以说是行业内的一个道德准则，但业界基本上都会自觉遵从——虽然它是独立实体，也没有法律效力——就如中国足协也是民间组织，但在足球界内的影响一样。

到目前为止，已有7000余款游戏经过ESRB的专业认证而发行，而ESRB也逐渐进化成为一个非常权威的娱乐组织。现在的它不只为游戏定制等级，还为一些带娱乐性质的游戏网站和网络在线游戏进行等级定制，保证了网络和网络游戏的私有性和共娱性。

ESRB定级方式

每部产品均由三个独立的、经过专业培训的定级者负责定级。这些定级者代表着具有广泛背景、种族和年龄层的玩家，并且与互动娱乐业无关。他们包括退休的学校校长、家长、专家和其它领域的个人。

ESRB定级内容

1、ESRB等级：其外在表现为游戏包装盒正面的ESRB等级标志，显示该游戏适龄人群范围；

2、内容描述：除等级标志外，游戏包装盒背面有ESRB对该游戏重要内容信息的描述，这些信息介绍了游戏的暴力、性主题、语言及其它一些消费者感兴趣的问题。如果包装盒背面没有上述内容，则说明ESRB认为该游戏没有需要特别提出的地方。

ESRB等级描述

Early Childhood 早期儿童

适合于3岁以上的孩子。此类游戏中绝不会出现任何不适合3岁以上孩子的内容。

Kids to Adults 孩子到成年

适合于6岁以上的玩家。一般而言，此类游戏值得大多数年龄段的玩家玩耍，包括成人。游戏中暴力内容最少，含有部分漫画风格的恶作剧（如闹剧式的喜剧），或部分的粗鲁语言。

Everyone 泛年龄段

从1998年1月开始，"Everyone"取代"Kids to Adults"等级，所含内容也大致同上。

Teen 少年

适合于13岁以上的玩家。游戏可能包括较多的暴力内容、讥诮或咒骂的语言，以及性暗示主题。

Mature 成年

适合于17岁以上的玩家。此类游戏将含有更多的暴力内容和粗言秽语，这些内容将远远超过等级"Teen"的程度，或者含有成人性主题。

Adults Only 仅适成年

仅适合于成年玩家。此类游戏包含有性或暴力的图片描述（不只是文字），被严禁向18岁以下的未成年玩家进行销售或租借。

Rating Pending 待定

此类游戏的应属等级尚在确定中，游戏方已向ESRB提交了定级申请。

ESRB内容描述（仅引用暴力相关部分）

Mild Language

含有轻微的粗话，如英文中的"damn"（该死）等。

Strong Language

含有类似"英文四字经"的过激脏话。

Mild Lyrics

含有轻微的亵渎、暴力、色情、酒精、毒品等内容。

Mild Violence

中度暴力。游戏中的人物的行为是无安全保障的且具暴力性质的，也会出现一些暴力场所或是非安全场所。

Blood

含有部分血腥描述。

Animated Blood

游戏中含有真人或卡通化的血腥内容，有可能含有精神变态内容。

Strong Lyrics

赤裸裸地带亵渎性质地涉及暴力、色情、酒精或毒品等内容。

Blood and Gore

含有肢解身体或分尸或切断人类身体的内容描述。

Violence

纯暴力游戏。不论是人物、场景还是道具都含有非常明显的暴力倾向。◆

无语而终

文:纯银

专题做到这里,事实陈述与分析阐述一层层地铺下来,能够饶有兴致看到这里的读者想必已经拭目以待,等待一个公允的判决。

很遗憾,no answer。

【原因之一】

我把最终的思考留给了大家,之前我所做的只是铺垫与引导而已,引导所有读者去"关注"→"品味"→"思考",哪怕这思考的结果是对整个专题的反对。是的,没错,这就是我在西瓜上雕花的手法之一,推广一种主动的文化接受方式,而非被动地接受别人自上而下的灌输。发动起你的大脑吧,为何要盲从于别人娓娓动听的说教?你又怎知那不是谬误?不如相信自己。

你觉得结论应该是什么?

我笑眯眯地看着你。

【原因之二】

说真的,要我给出一个精确到足以服众的答案,似乎也不大可能。

暴力游戏太暴力了吗?暴力游戏还不够暴力吗?太暴力的游戏有罪吗?没有罪吗?有多少罪?可以定义定性定量吗?暴力游戏可以诱惑玩家去犯罪吗?暴力游戏可以诱惑部分玩家去犯罪吗?暴力游戏可以诱惑青少年去犯罪吗?暴力游戏可以诱惑那些有"一定倾向"的青少年去犯罪吗?责任在暴力游戏上吗?责任在一切传播暴力信息的媒体上吗?责任在这个社会上吗?责任在有"一定倾向"的犯罪者自己身上吗?

说真的,所有的答案都似是而非。要精确到无瑕疵的某一点,我做不到,我想谁也做不到,就连权威报告里也是模棱两可含混其词——大家去查查罪天使引用的资料就知道。

重要的在于一份思考,结论就各自收藏。

当然,对这个极具争议性的题材我也可以挖深度,从社会的繁荣与腐败,人性的丑陋与自律,青少年的成长与心态,社会的畸形与肮脏,一层层一镐镐地挖下去。精辟的评析,详实的资料,全面的述评。言之有理,振振有辞。

前些日子,在圈内一次对专题的争论中我表示:"深度与说服正是目前游戏文化的误区所在。"

现在我依然坚持这一点。我不愿意高高在上,更加不愿意游戏文化高高在上。因此专题结尾具备了类似于专题题材的争议性,我想。

第46期报纸,著名作者大狗在其学术论文《游戏的文化研究》中,已经为游戏文化建设好了上层建筑与理论基础。那么将游戏文化以平易近人的姿态推广出去,尤其是推广一种思考的习惯,这就是我目前正在做的事情。

有趣的是,之前几篇文章的内容无形中都在互相反复地印证。

可是与我无关哟,对我来说,这无异于暴力专题的意外收获。◆

策划原案

· 专题名称:游戏·暴力·说

· 专题主题:客观评述游戏暴力问题

· 专题结构:

1、分别从人性与社会的两个层面,专业分析人类对暴力在潜意识层面上的认同甚至追求,2000字左右;

2、以大量实际游戏为例证,介绍暴力游戏其暴力程度的进化与演变,3500字左右;

3、对反对暴力游戏的玩家进行采访,介绍其反对暴力游戏的理由以及对暴力游戏的理解,受访者不能低于6人,2000字左右;

4、对迷恋暴力游戏的玩家进行采访,介绍其迷恋暴力游戏的理由以及对暴力游戏的理解,受访者不能低于6人,2500字左右;

5、介绍一系列被指控为游戏暴力导致惨剧的事件及其控诉,并加以评点,事件不能低于6个,3500字左右;

6、介绍社会对暴力游戏的种种限制,包括暴力游戏法与暴力游戏分级制度,1500字左右;

7、结语,1000字左右

(这份策划基本上是实现了,但是在结尾处出了点小小的意外……所以……相应的调整也非常有趣,算是一个意外收获)

游戏的文化研究

文：大狗

——2000年5月9日，《光明日报》刊载了一篇题为《电脑游戏：瞄准孩子的“电子海洛因”》的文章，反映了武汉地区电脑游戏室害人不浅的情况。其中有一位11岁玩家的自白：“我差不多每天都打（游戏）到半夜或者天亮。……开始我骗他们（指父母），晚上先睡觉，等他们都睡着了，就溜出来打通宵，早上6点多，我再装作早起床，后来被父母发现了。”另有一位游戏室老板的自白：“这电脑游戏就是毒品，就是海洛因4号，不是我引诱他，孩子一迷上了，自己就会变坏。”

——2001年4月22日，美国哥伦拜恩校园枪杀案被害教师的家人将全美25家娱乐公司送上法庭，并索赔50亿美元，其中大部分被告均为电子游戏的开发商和经销商，包括任天堂美国公司、世嘉美国公司、索尼电脑娱乐公司、时代华纳公司、id软件公司和GT互动公司等。原告指出由于电子游戏业未能有效地规范自我，导致恶性校园枪杀案件发生，要求法庭明令禁止向17岁以下者出售暴力游戏。

——2001年5月18日，在对数起校园枪杀案进行官方调查之后，科罗拉多州州政府终于公布了“哥伦拜恩事件委员会报告”，这份长达188页的报告提及：“这些社会问题的引发来自于崇尚暴力的大众媒体文化，例如，某些说唱音乐和流行音乐，枪械的随意出售，以及教唆年轻人以暴力和屠杀解决争端的电子游戏。”

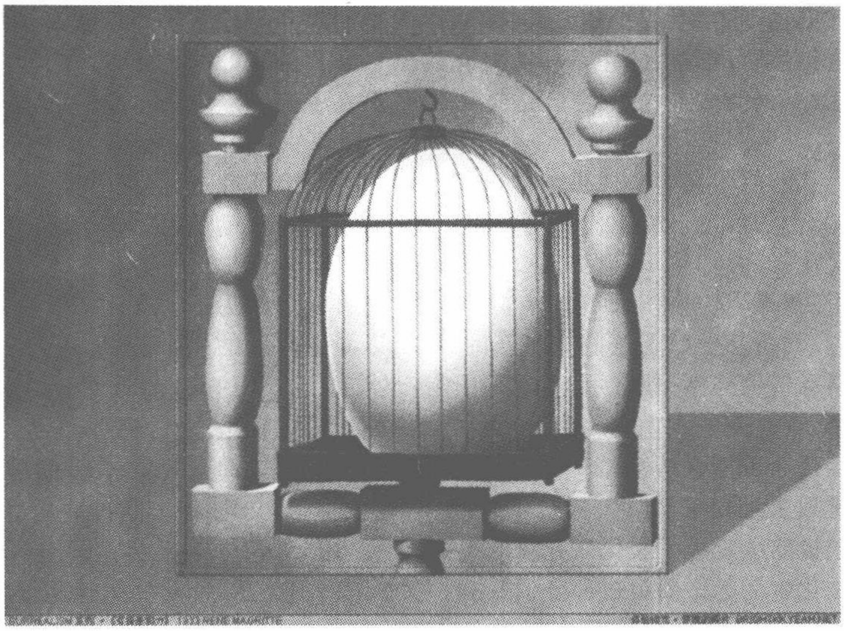
——2001年8月9日，曾以帮助游戏开发者对抗商业机器为己任的Gathering of Developers的五位创始人宣布退出游戏圈，原G.o.D.首席执行官迈克·威尔森说：这个行业已经失去了它应有的光彩，“我也失去了对自己所做的事情的兴趣。”退出游戏业后，这五位斗士创办了一份名为“SubstanceTV”的多媒体杂志，把视线投向生活中的年轻艺术家和那些被主流媒体所忽视的艺术家群体，如独立电影人、独立音乐人、独立指挥家、独立作家，以及独立游戏人。

——2001年9月11日，美国的纽约、华盛顿各地遭遇特大恐怖事件袭击。9月13日，英国天空新闻台发表一篇题为“恐怖分子可能曾接受电子游戏之训练”的报道，暗示恐怖分子可能曾使用过类似《微软飞行模拟器》（Microsoft Flight Simulator）之类的游戏作为其飞行训练工具。9月13日下午，微软公司对天空新闻台的这一说法予以还击，表示《微软飞行模拟器》只能用于帮助已具备较高水准的飞行员提高飞行技巧，同全尺寸的飞行模拟器之间有很大的区别。

……

以上这些例子让我想起了劳伦斯·格罗斯伯格在《MTV：追逐（后现代）明星》一文中对音乐电视的一段描述：“文化花园内有一条新出现的‘蛇’。在由特殊文化形式引起的一系列道德恐慌中，音乐电视是最近才出现的。尽管不同的道德维护者对它的危险的阐释不同，它受到的那些攻击却是可以预料得到的，并且很无聊。无

论来自于道德左派还是道德右派，或来自于摇滚歌迷(通常是二战后生育高峰期出生的一代人)，这些批评都是反映了以往人们对其他许多大众文化形式的恐惧；音乐电视是性歧视者、暴力、享乐主义、商品化和异化话语的另一个例子……”



与音乐电视相似，今天的电子游戏也被人们视为文化花园里新出现的一条蛇。在越来越广泛地向社会生活渗透的过程中，游戏所承受的非议也越来越多。面对这些非议，游戏绝不能再将自己孤立起来，我们也不应继续把游戏当作一种逃避的工具，一种与社会无关的纯粹的娱乐活动，把游戏业的运作当作一种简单的经济活动。我们需要为游戏创建一套更完备的理论体系，以考察它在社会文化中所处的地位、所扮演的角色和所发挥的作用。

一、文化研究

这里所说的“文化研究”并非简单地指“文化方面的研究”，它是二战后在英国兴起并扩展至美国及其它西方国家的一种学术思潮，其中最具影响力的是英国文化研究，尤以1964年伯明翰大学创立的当代文化研究中心(Center for Contemporary Cultural Studies，简称“CCCS”)为代表。

二战后的英国社会在经济、政治和文化等方面都发生了剧变，到了50年代末，一系列重大政治事件波及英国政局，如1956年英法占领苏伊士运河，同年英国支持苏联出兵匈牙利，以及英国国内掀起的核裁军运动；与此同时，随着商业电视的普及，大众文化在英国迅速崛起，来自美国的电视节目、流行音乐、犯罪小说、麦当劳蜂拥而入，对英国的本土文化造成极大冲击。

在这一背景下，英国的新左派开始崛起，文化研究成为这些新马克思主义者的主要理论工具。他们反对庸俗马克思主义的经济决定论和阶级决定论，认为经济基础并不能决定文化现象中的一切。人类有自己的主观能动性，文化有自己的独立性，在社会发展的过程中，文化并不只是单纯地被决定，而是起着关键的引导作用。正是在这一前提的指引下，他们将文化从传统的狭隘定义中解放了出来。

早期的文化研究是一场为大众文化争取话语权的战斗，其核心问题是“什么是文化”。尽管人们对“文化”至今没有一个统一的定义，但在传统观念中它常常被理解为“有修养者的思想和言论”，代表着人类自我发展和提高的过程，是精英人士的成果，如各类学术著作和艺术经典。这里的“文化”实际上等同于“精英文化”，它用所谓的“经典”、“高雅”将“大众”、“通俗”排除在文化之外。

而文化研究则告诉我们，文化包括一切被思考和议论的东西，它代表的是一种生活方式，正如早期文化研究者雷蒙·威廉斯所说：“对于文化这个概念，困难之处在于我们必须不断扩展它的意义，直至它与我们的日常生活几乎成为同义的。”在这里，他把“文化”与“日常生活”划上了等号，并且指出，文化是一个不断发展变化的动态概念。

对于大众文化的研究成为了文化研究的关注中心，原本蜗居于象牙塔内的学院派开始将触角伸向社会的各个角落，着手研究隐藏在被人们认为是理所当然的日常生活背后的种种复杂关系，研究被社会的精英分子以政治理念或美学思维上的种种理由加以拒绝和排斥的大众文化，因此也有人将文化研究视为一种态度而非学术思想。

与四十多年前的文化研究者一样，我们现在正面临着一场为游戏争取话语权的战斗，为了证明游戏的确是一种文化，证明游戏并非一种低级形式的文化，证明游戏能经受得起严肃的理论分析。本文将运用文化研究理论中的一些概念，说明游戏作为大众文化的一种，在塑造社会文化方面同样发挥着重要的作用。

二、游戏的话语权

美国游戏群体的平均年龄在28岁左右，而在中国，游戏更多的是流行于青少年当中。罗素曾经说过：“我没

有见过青少年：青少年并不存在，因为他们没有思想”，这句话所透露出的正是精英文化的思考方式，而“并不存在”的青少年文化恰恰是文化研究者关注的焦点之一。

由伯明翰中心成员集体撰写的《仪式抵抗》研究了60年代后期到70年代初期英国工人阶级青少年中的反文化行为，如飚车、剃光头、身着奇装异服等。他们提出了“拼贴”的概念，即用日常生活中的普通物品作为标志，颠覆性地赋予这些物品新的意义，以营造自己的风格和价值体系，例如朋克族采用纳粹的象征、空军的徽章、英女王的头像作为自己的标志，中学生有意识地改变代表其所在教育机构的校服的长度、颜色等，以此来挑战主流权威。此后，摇滚乐、音乐电视、瑞舞等文化形式也陆续走进了文化研究者的视野，而游戏作为青少年文化生活的重要组成部分，相关的文化研究却仍是一片空白。这一方面是由于人们对大众文化的歧视，另一方面也是大众文化对游戏的歧视。

我们知道，即便在大众文化内部，也有着高级和低级之争，有人认为惠特尼·休斯顿的音乐很肤浅，涅磐乐队的音乐才是真正的灵魂；有人认为邓丽君的歌很俗，罗大佑的歌才是艺术；当然，与巴赫或贝多芬相比，以上诸位恐怕都会被视为低级文化的代表。在许多不同的层面上，这种高级与低级之争一直在继续着。由于包含在游戏中的反抗意识较隐晦，它不像摇滚乐手或飞车党那样具有明显的颠覆意义，因而处于一种两头不靠的尴尬境地，也因此而决定了它处于大众文化之最底层的命运。

英国文化研究者保罗·威里斯曾在《通俗文化》一书中指出，虽然大多数青少年的生活未曾涉及艺术，更不可能创作高层文化，但是他们或单枪匹马，或参与团体，总是不断地产生出各种表现方式、符号和象征事物，借以表现自我的价值。这是一种潜在意义上的文化，具有独特的内涵和表现形式，威里斯称之为“象征性的创造”。与此同时，由于青少年正处于角色认同危机阶段，很容易产生偶像崇拜的心理，因此青少年文化群体往往以特定的偶像而凝聚在一起。

这说明是否具备明显的颠覆意义并不足以作为衡量青少年文化价值的因素，青少年文化有其独特的内涵和表现方式，既有其个性的一面也有其共性的一面。《天涯》上曾刊登过一篇由鞠惠冰撰写的题为“消费意识于广告叙事的合谋”的文章，其中提到在1999年的戛纳广告节上，伦敦TBWA广告公司为索尼的游戏机PlayStation所做的平面广告获得了金狮大奖，“其画面是眼色恹恹、嘴唇猩红、仿佛进入性高潮状态的一对少男少女，其发育未全的四个小乳头被索尼游戏（机）的四个键码‘+ X □ △’所代替，广告语仅有两个字‘好玩’。传统广告所要求的主题信息几乎隐至无形。……它代表新潮流的广告主张：隐蔽、有人不懂没关系，我不给所有人看。”这则广告的风格也正反映了游戏文化的特点，游戏并不因它的缺乏反抗性而失去了价值（事实上，游戏所包含的反抗意义更为隐蔽，下文将具体阐述），它同样是青少年自我表现的一种方式，是将众多青少年凝聚在一起的一种重要的文化形式。

即便把游戏从青少年文化中拿出来，放入社会文化当中，仍然有其研究的价值，因为游戏往往承载着特定的意识形态功能。罗兰·巴特在《神话学》中有一章题为“玩具”的论述，其中分析了儿童玩具的直接意指和含蓄意指（参见下文对游戏的符号意义的论述），他认为玩具在儿童的早期心智教育中被作为一种训练工具，训练儿童扮演父母心中所期待的性别角色，“人们眼中的所有普通玩具实际上都是成人世界的一个缩微世界”，例如，一个女孩的洋娃娃“用于……‘训练’她扮演今后的母亲的角色”。美国黑人女学者安·杜西尔曾经撰写过一篇题为《染料和玩具娃娃：跨文化的芭比和差异销售规则》的论文，她认为，即便是一个简单的玩偶，也负载着特定的意识形态功能，因为“玩具和游戏不是简单的娱乐开心的工具，它的关键作用是帮助儿童决定自身和周围事物的价值，玩具娃娃尤其诱导儿童仿照它们，按照玩具娃娃的形象来想象自我。”

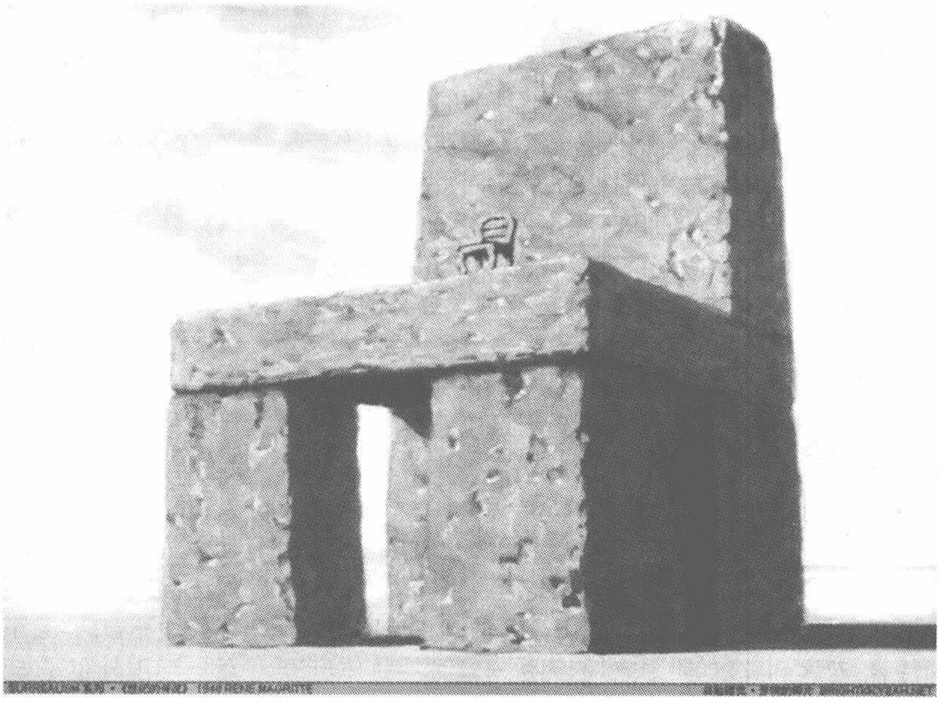
因此，对游戏的文化研究并不仅仅在于为游戏争取话语权，同样也是为青少年争取话语权，更是为无权者争取话语权。

三、游戏的符号意义

电子游戏自诞生之日起便面临着种种指摘，其中以美国教育学家、迈阿密大学的厄尔基内·普罗文泽教授的一句评断最具代表性——“游戏对于大多数教育性、社会性和文化性的需求来说是毫无意义的。”在一本介绍任天堂的书——《游戏结束》中，作者大卫·谢夫总结了人们对游戏的种种歧视态度，他说：“许多人把这些公司看作邪恶的组织，因为它们从事电子游戏的生意，令年轻人沉溺其中无法自拔……仿佛加入了邪教。”这里的“邪教”之说显然同“电子海洛因”之说有着异曲同工之处。那么，游戏是否天生即具备种种潜在的邪恶本性呢？

首先让我们从语言入手，看看“游戏”这个符号在社会中所指代的意义。现代语言学奠基人费尔迪南·德·索绪尔把语言看作一个与文化、权力和意识形态密切相连的巨大的社会符号系统，他把每一个符号分为“所指”（即这个符号“是”什么）和“能指”（即大众所认同的这个符号所代表的映像）两个方面，两者的关系如同硬币的

两面。随后丹尼尔·堪德勒进一步指出了两者在关联上的主观性，也就是说，在所指和能指之间并没有任何必然的联系，只要公众接受，我们完全可以用“猫”去代替“狗”以表示“四条腿、喘着粗气、散发着臭味的动物”。



正因为这种主观上的关联，各种语义随着时间的推移一直在发生着变化，例如，在五十年前的美式英语中，“gay”可以用来形容“无忧无虑的”，而现在一提起“gay”，大家首先想到的恐怕是“同性恋”，语义上的这种变化往往反映着社会环境和社会结构的变迁。同理，我们在考察游戏的时候，也应该把它的所指和能指区分开来，所指可以是不变的，而能指却会随着社会文化的变迁而发生改变。

罗兰·巴特在《神话学》一书中也谈到了这个问题，他认为没有哪一种语言可以同意识形态和权力的结构分割开来。他把词语的能指进一步分为了两个不同的运作层面——“直接意指”（被广为接受的意义，以“狗”为例，如“四条腿、喘粗气、有臭味”）和“含蓄意指”（文化所认同的意义，如以“狗”指代“品行卑劣的人”）。

通过对符号的剖析，我们可以很清楚地发现，“游戏”这个符号实际上是在不同的社会环境下，被强制性地赋予了许多不同的含义，从而使公众产生了对游戏的种种误读。“游戏”作为符号的直接意指是“用于玩的物品/方式”，而含蓄意指除包括“休闲”、“愉悦”外，还有“幼稚”、“无聊”、“沉迷”等消极的概念，如今人们又为它赋予了若干新概念——“暴力”、“色情”、“恐怖主义”，这些含蓄意指结合在一起足以引发社会的不安。

一味地反驳显然无益于消解这种不安，而游戏本身又无法向大众提供除“休闲”、“愉悦”之外更多有益的替代概念以冲淡其消极意义。尽管国外曾有人试图用“休闲软件”（Leisure Software）、“交互式媒体”（Interactive Media）等词汇取代原有意义上的“电子游戏”，以避开人们对“游戏”这一符号的误读，但又无法令其在直接意指上同“电子游戏”联系在一起，这也是游戏目前所面临的窘境之一。

作为游戏媒体，自然有义务向社会宣传游戏在学习教育方面的积极作用，以抵消公众意识中所存在的由游戏而联想到的诸多消极的含蓄意指；而作为公众舆论媒体，则会站在公众的立场上去揭示游戏的种种消极作用，而不去理会他们所赋予游戏的这些含蓄意指是否为游戏固有之本性。正如人们赋予“狗”以“品行卑劣”的含义，而不论狗作为一种动物，是否真的具备卑劣的品行，以至于人们一提起“狗”就会有不愉快的联想。这也是无可厚非的，因为舆论往往错误地认为自己代表着大众，而实际上，他们只是权力话语的一部分。

可见，人们对游戏的偏见并非是出于游戏固有的特性，而是来自社会赋予游戏的种种消极的含蓄意指。那么，这些消极的含蓄意指是否真的存在？如果存在的话，是否真的会对社会产生巨大的破坏力？要解答这一问题，就不得不提及“道德恐慌”的概念。

四、游戏的道德恐慌

前不久查尔斯王子曾经对公众说过一段话：“我们今天所面临的最大战争之一，是说服我们的孩子远离电脑游戏，去接近那些值得一读的书籍。”

对抗电脑游戏真的已经成为当代社会所面临的“最大战争”了吗？让我们来客观地分析一下目前电子游戏所存在的一些弊端。首先是对人体生理上的影响，国外有一位名叫马克·格里菲斯的医科博士曾经撰写过一篇论文，其中提到游戏爱好者手腕、脖颈和肘部疼痛的几率高于常人，这可以归入肢体重复性劳损；长时间玩游戏还有可能诱发癫痫症、边缘神经官能症等神经系统的疾病，但诱发的几率很低。关于游戏的另一不利观点是认为含有暴力风格的游戏会导致儿童的暴力倾向增强，而实际上，根据1996年公布的一份调查报告显示，在所有针对游戏暴力问题所进行的研究课题当中，只有八个接受过同行评议。众所周知，对于科学工作者来说，同行评议是研究过程中最重要的一环，其他同行的评议

是判断某项科学研究是否有价值的关键因素之一，这是学术界的惯例，在没有得到其他科学家的分析论证之前，就断定某项调查结果属实，是不科学的做法。因此，我们很难确认社会上流传的种种关于游戏暴力问题的实验报告的可信程度，更何况，在接受同行评议的八个课题当中，只有一个是在 1988 年之后进行的。

于是，人们对于游戏的非议主要集中在了内容上，如今的许多游戏在内容上都包含有对“无意义的暴力”的推销，即为了暴力而暴力，而且大多数游戏都有歧视女性或排斥女性的倾向，这是游戏中确确实实存在的问题。然而，这些问题真的已经达到了足以颠覆社会的地步了吗?人们对于游戏的强烈反应与游戏本身所存在的这些弊端成比例吗?

70 年代伯明翰中心在考察青少年文化时撰写了《危机的监控》一书，书中写道：“当社会对一个人、一群人或一系列事件的反应远远超出其所具备的真正威胁时，当司法者、政客和编辑等‘专家’们无法对这种威胁作出清醒、现实的评价时……道德恐慌就开始了。”这段话表明道德恐慌并非对实际现状的恐慌，有权者以及报纸、电视新闻等大众媒体才是道德恐慌的始作俑者，他们对于某个人、某群人、某事件的关注程度远远超过了其对社会所实际可能产生的威胁。道德恐慌总是与社会的意识形态联系在一起，它的目的在于证明统治话语的合理性，并通过立法增强主流意识形态的约束和规范力量。道德恐慌的出现往往是为了掩盖社会危机的真实根源，转移公众的视线。

“电子海洛因”事件就是典型的道德恐慌，试问，在所有的青少年犯罪案件当中，由游戏引发的案件能占几何?而在所有的暴力事件中，由游戏引发的又占几何?公众对此的关注程度远远超过了游戏所可能产生的威胁程度。

在传播道德恐慌的过程中，传媒扮演着怎样的角色呢?主流的传播理论认为，一致的舆论原本就存在于社会当中，传媒只不过将它传达出来而已，而事实上，所谓一致的舆论正是由传媒生产或部分生产出来的。传媒在维护和巩固权力话语的过程中既是普遍赞同的产物，又是普遍赞同的生产环节，既保持着某种独立，又遵从着权力话语所制定的文化规则。我们不应把传媒生产出来的这种一致的舆论当作原本就存在于社会当中的观点，同时也不必将其理解为歧视或有意识地歪曲现实，当记者说“电脑游戏是危害儿童身心健康的电子海洛因”的时候，他的确认为自己是站在独立的立场上去看待这个问题的。大众文化同权力文化之间为争夺话语权而进行的斗争是一个动态的过程，传媒则位于此长彼消的中间地带。从这个角度来看，传媒也是无辜的。

“电子海洛因”的目标直指街机厅和网吧，而美国的游戏业在其发展过程中也曾经历过同样的道德恐慌时期，当时美国的舆论界表达了对暗无天日、烟雾缭绕的街机厅的反感，他们并不知道，这些机器上装有许多优秀的电子游戏，这些游戏不但开创了今天庞大的游戏产业，而且培养出一批出色的游戏设计师，约翰·罗梅洛在其孩提时代曾因痴迷街机而险些被继父一巴掌打到机器里去，美国游戏业的童年时代就是在这些阴暗的街机厅里、在这种道德恐慌下度过的。如果我们仔细回顾一下，就会发现，大部分公共场合的投币娱乐机器都曾引发过不同程度的道德恐慌，从 19 世纪 90 年代的留声机，20 世纪 20 年代的活动电影放映机，到 20 世纪 50 年代的弹子机，人们将这些机器同不良青少年联系在一起，认为孩子们在那种场合会遇到许多不受社会欢迎的人，并因此而学坏。

面对道德恐慌，随之而来的是来自国家机器的严厉的法律管制，例如“电子海洛因”事件发生后不久国务院办公厅颁布的“关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见”。国外也是如此，例如 1981 年由英国工党下议院议员乔治·福尔克斯起草的“控制《太空人侵者》(及其他电子游戏)的法令”，该法令最终以微弱的票数被否决。

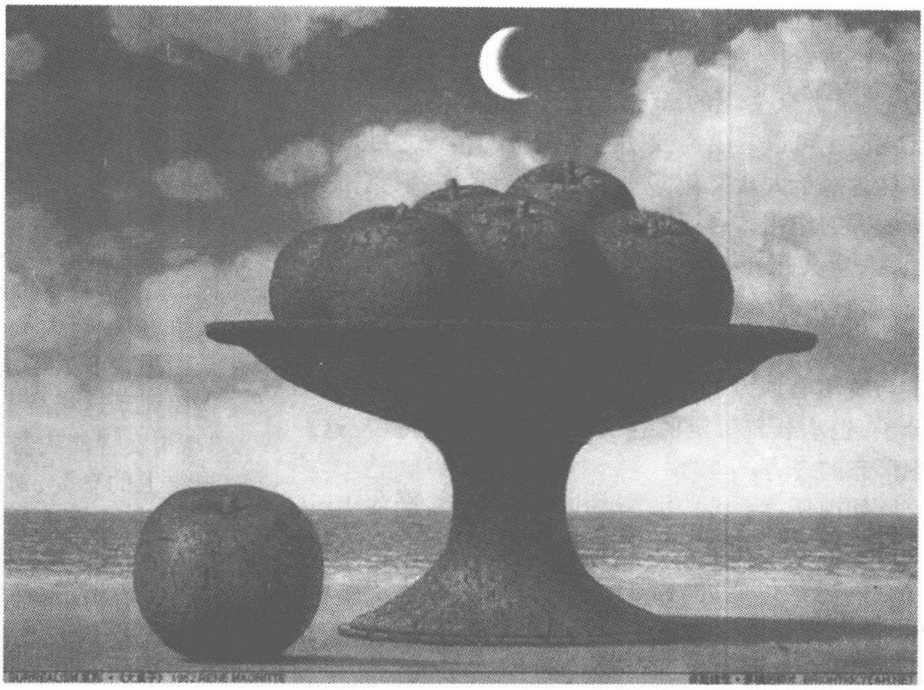
不过，在游戏业高度发达的当代西方国家，传统的道德恐慌模式已经不再适用于游戏，如今的电子游戏业以及更宽泛意义上的媒体业已具备相当成熟的结构并与社会的其他产业密不可分。首先，游戏的场所从公共场合转移到了相对安全的家庭空间，许多家庭已经成为一个集影院、游戏厅等功能于一体的娱乐中心；其次，网络游戏的兴起为游戏者开辟了一个既私密又开放的平台，这意味着游戏所提供的虚拟空间已不再是人们以往认为的那个因过于封闭而具有反社会倾向的空间。

然而，道德恐慌的阴影仍挥之不去，此时的道德恐慌更多地转移到了游戏的内容上而非游戏这种行为上。1988 年莱斯利·哈登曾经撰写过一篇题为“电子和电脑游戏：一种交互式媒体的历史”的学术论文，文中提到游戏一旦有了足够的复杂度，就会拥有叙事的能力，而一旦游戏拥有了叙事的能力，就会演变为一种新的媒体形式，“使得人们对于‘暴力’的关注焦点从电视和电影这些领域转移到这种新的娱乐机器上。”这一预言显然十分准确，由于内容中所包含的暴力、色情和排斥女性等现实存在的问题，游戏再度成为权力话语制造新一轮道德恐慌的切入点。

与此同时，游戏商也希望利用道德恐慌以提高自己在青少年群体中的影响。例如《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto)，这款游戏曾在英国引起一场小规模的道德恐慌，《世界新闻》、《星期日泰晤士》和《晚间新闻》等媒体均对此作了报道，认为游戏有教唆青少年飚车之嫌。事实上，上述媒体的报道完全是由一家市场营销公司策划的，这家公司雇用了一名“枪手”，向各报社反映这款游戏的不

良内容，以引起公众对游戏的注意。同样，索尼曾为《劲爆滑雪 2》(Cool Boarders 2)发布过一则“内容不健康”的广告，后因接到“投诉”而“被迫”撤回了广告；撤回广告这一事件显然远比广告本身所具有的宣传价值更高。

最近的例子是一家位于阿姆斯特丹的游戏商 Darxabre 公司，他们开发了一款名为《足球流氓：欧洲风暴》(Hooligans: Storm over Europe)的游戏，玩家在游戏中控制四处游荡的足球流氓，来往于各球场之间制造混乱。这款游戏几乎集中了所有的敏感问题，如暴力、酒精、毒品、性等，并因此而受到欧足协以及英国家庭委员会的严厉谴责，BBC 也专门对此作了报道。于是，一款原本默默无闻的游戏在一夜之间成为了家喻户晓的话题。



如今的游戏业已经学会了利用道德恐慌制造新闻效应，从而将自己的产品与某种曲线的叛逆心理联系在一起，对年青人产生吸引力。当然，这一战术的使用需要承担一定的风险，因为一旦道德恐慌超出一定的范围，很可能会招致国家机器的强力取缔。

让我们暂时中断思路，回头总结一下游戏的符号意义和道德恐慌所告诉我们的事实。首先，通过对游戏的符号意义的分析，我们了解到游戏的直接意指，即“用于玩的物品/方式”，是没有任何过失的，从这一层意义上来说，游戏是无罪的；然而，从含蓄意指上来看，游戏的过失似乎大于功德，也就是说，当我们把游戏放入社会文化当中进行考察的时候，游戏似乎又是有罪的，而且罪孽深重。由于一个符号的含蓄意指总是由相应的社会文化所赋予，我们接下去考察了为何社会会赋予游戏以如此多的消极意义，发现单凭游戏并不足以引发严重的社会危机，部分青少年的因游戏而学坏同家庭、学校乃至整个社会有着更为明显的联系。由于在面对家庭问题、教育问题、城市问题、治安问题……这些真正导致社会危机的问题时，主流意识形态显得束手无策(或是触及了它们自身的利益)，它们的权力话语的合法性受到了挑战，因此必须通过道德恐慌强化自己的话语权。于是，主流意识形态通过传媒制造道德恐慌以激起社会公愤，随后通过强力的打击，一方面显示自己顺应民意的形象，另一方面也维护了自己的话语权。

那么，为何道德恐慌会以游戏为突破口？一是因为游戏在社会文化中尚属于新生事物，是新近出现在文化花园里的一条蛇，比较容易引发恐慌；二是因为游戏没有在公共论坛上发言的机会，无法通过论述去反驳权力话语，使自己的行为正当化；并且，由于国内的游戏群体以青少年为主，而青少年在社会中本就属于弱势群体，因而更加丧失了争取话语权的机会。

对于游戏的符号意义和道德恐慌的分析，证明了游戏并非洪水猛兽，尽管有错，但错不致死。然而，要想争得话语权，游戏还必须进一步证明自己存在的合理性，证明自己的价值。

五、游戏与文化霸权

谈到道德恐慌，不可避免地会触及“文化霸权”的问题。“文化霸权”这个概念是由安东尼奥·葛兰西在《狱中札记》一书中提出来的，简单地说，他把马克思主义的上层建筑划为了两个层面，一是“政治社会”或“国家”，其“执行机构是军队、法庭、监狱等等，它作为专政的工具代表暴力”；一是“市民社会”，它是由“政党、工会、教会、学校、学术文化团体和各种新闻媒介构成的，它作为宣传和劝说性的机构代表的是舆论”。葛兰西认为，在西方资本主义社会，资产阶级的统治不再是依赖暴力，而是依赖舆论，依赖于它对市民社会的文化霸权控制。因此，要推翻资产阶级的统治，就必须首先颠覆它的文化霸权。

关于文化霸权的第二点重要理论是：霸权的形成并不是统治者单方面的意愿，而是由统治者与被统治者谈判后产生的，是被统治者某种“自愿的赞同”。也就是说，文化霸权并不是通过打压其对立面，而是通过将对立方的利益接纳到自身来维系的。

这表明，资产阶级统治下的社会文化实际上并不是纯粹的资产阶级文化，而是一种来自不同阶级不同意识

形态的文化联合体。这与法兰克福学派把大众文化看作资产阶级宣传自身、欺骗群众的工具的看法是完全对立的,关于大众文化的研究的重要性也就不言自明了。由此我们也可以看出后殖民主义理论的错误之处,它将阴谋理论赋予大众文化,忽略了被统治者在“谈判”过程中所发挥的作用。“自愿的赞同”是一个不断变化的动态过程,大众文化在这一过程中不仅承载着特定的意识形态,而且承载着反抗这一意识形态的潜力,也正是这种反抗的潜力,赋予了大众文化以活力,使被统治者获得了与统治者谈判的机会。同样,游戏作为大众文化的一分子,也承载着特定的意识形态,并承载着反抗这一意识形态的潜力。

如前所述,由于电子游戏获得了叙事的能力,人们开始从传媒的角度对其中所包含的暴力和性别歧视等社会问题加以研究。由于其互动特性,游戏较电影、音乐、小说等其他形式的大众文化,同传媒之间的关系更为密切。大家都知道,简氏公司是世界领先的军事模拟游戏开发商,作为电子艺界公司下属的一家分公司,简氏曾开发过《沙漠攻击》(Desert Strike)、《简氏舰队指挥官》(Jane's Fleet Command)和《简氏 F－15》(Jane's F－15)三款模拟游戏,这三款游戏被 NBC(美国国家广播公司)用于新闻节目当中,以模拟 1998 年美军对伊拉克的“沙漠之狐”行动。在这里,游戏与传媒紧密地联系在了一起,你可以通过电视现场观看对巴格达的攻击和轰炸,欣赏新闻评论员用游戏软件模拟并分析行动的全过程,精确地再现美军遥控智能型武器的发射情况。

游戏与军事之间的关系之密切是众所周知的,许多游戏既来自军事又被应用于军事。最典型的例子是《三角洲特种部队》,这款团队射击游戏以现实中的特种部队为蓝本,又在改造后作为高级陆战模拟系统被应用于美国陆军的训练当中。按照美国军方的说法,采用游戏作为训练工具可以“在节省成本的情况下,把现有装备同现代电子技术更好地结合起来,以增加士兵在战场上的战斗力和生存力。”

遗憾的是,在审视游戏与军事之间的关系时,人们往往只把目光停留在表面,而很少注意到游戏对战争的再现问题。在文化研究中,再现行为被作为文化内部权力关系的一种体现,那些能够再现自身和他人的人握有权力,而那些不能再现自身和他人的人则处于无权的地位,只能听凭他人来再现自己,例如“香汗臭汗”、“头发长见识短”、“电子海洛因”等说法,就是无权者在有权者眼中的扭曲的再现。因此,反对文化霸权的斗争从形式上看就是用一种对于自身以及自身与他人关系的更加真实、更加正确的再现,来取代主流文化对自身的错误的歪曲的再现。

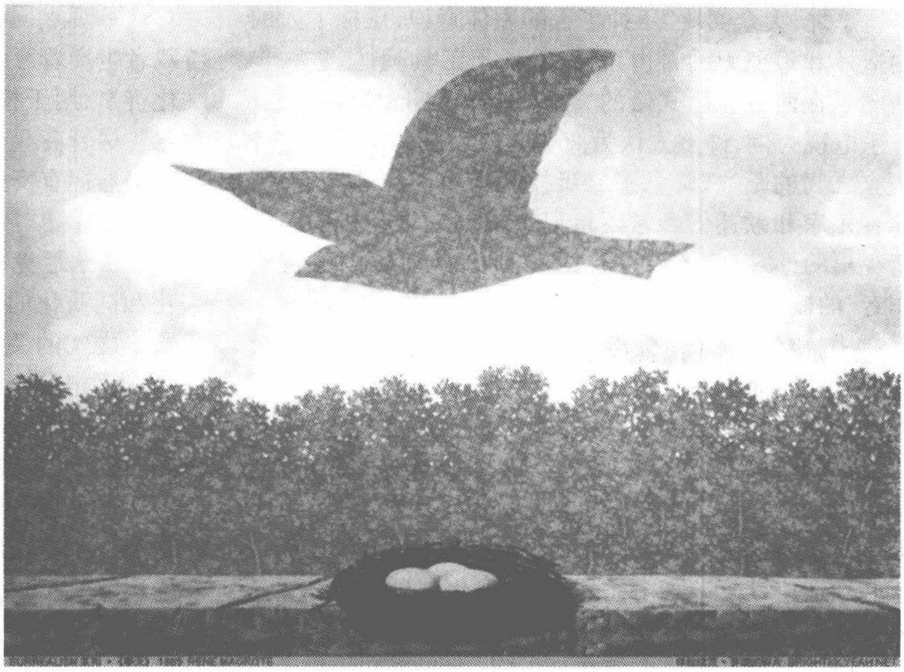
前面所提到的传媒利用游戏再现战争过程的例子,就是霸权文化对无权者的一种歪曲的再现。从表面上看,我们或许会认为“电子游戏真实地模拟了现实的战争状况”,但事实上,这种真实性颇值得怀疑。究竟什么才是“现实的战争状况”?作为一款飞行模拟游戏,可以精确地复制机舱内的各种仪表,可以精确地复制地面的地形地貌和建筑物,正如新闻报道所展现的那样;但它并没有把战争的残酷性记录下来,这使游戏无意中成为了维护西方国家霸权话语的工具。

对于西方国家的民众来说,1991 年的海湾战争被媒体描述为“技术上的奇迹”,一场没有任何血腥的高科技战争,极少有人员伤亡,这显然并非事实,当时的西方民众中很少有人了解真相——至少有 25 万无辜的伊拉克人民死于这场战争。同样,电视画面、游戏画面所呈现的“高精度智能武器”的攻击过程,对新闻受众来说是一种视觉上的享受,对游戏者来说是一种精神上的享受;而实际上,在海湾战争中,只有 7% 的武器算得上“智能”,投掷在伊拉克和科威特境内的 88500 吨炸弹中有 70% 完全没有击中目标。

无论是报道现代战争的新闻媒体还是以现代战争为背景的电子游戏,在模拟战争的时候显然都未将这些重要的事实包括进去。它们在掩盖真相的同时,强化了西方霸权的话语。游戏在这方面的强化作用更为明显,它把复杂的政治势力简化为“好”和“坏”。例如在《沙漠攻击》中,你的敌人是一个名为“The Madman”的人,此人身穿军装,头戴贝雷,唇上留着胡须,一望便知是萨达姆的形象,游戏将他描述为一个失去理智的独裁者,这一形象正是西方霸权极力向公众刻画的。实际上,海湾战争打响前,萨达姆在西方一直是以盟友的身份出现的。将他的形象妖魔化,有利于使海湾战争在公众中取得足够的支持;而对于游戏来说,同样使玩家有了战斗的理由;从另一层意义上来说,也消解了玩家在行使虚拟暴力时所产生的负罪感,而代之以更多的满足感。

在这里,游戏不再是作为对抗权力话语的力量,而成为了维护权力话语的工具。由于游戏的互动性,受众不再是被动地接受信息,而是主动地成为了这一信息的制造者,因此游戏往往更容易成为传播特定意识形态的载体。用这一观点去考察游戏在对待性别差异时所存在的问题同样有效,在绝大部分游戏中女性都被作为了软弱的符号,在互动过程中强化着人们的男权意识。

如前所述,大众文化不仅承载着特定的意识形态,而且承载着反抗这一意识形态的潜力,游戏也是如此,如在军事模拟游戏中允许游戏者选择不同的敌对势力,为游戏的女性角色加入更多的选项等等。正是这种反抗,成就了大众文化的价值,《国家的敌人》、《黑客帝国》的成功并不仅仅在于其中的特技镜头,更是在于它们的主题中所包含的颠覆性;同样,《合金装备》、《马科斯·佩恩》的成功也并不仅仅在于其中的动作风格,更是在于它们所表现出的个人与社会之间的对抗;较经典的例子是《最终幻想 7》,游戏中的叛军在权力者的眼里实际上就是一群恐怖分子。



不过我们也发现,如今的许多游戏主动放弃了叙事的特性,转向更激烈的感官刺激或是更通俗的主题内容,例如《英雄萨姆》和《谁想成为百万富翁》,这是否意味着“反抗”对于游戏来说已经并不重要了呢?罗兰·巴特对此的观点是,我们的身体是自然的产物而非文化的产物,它是脱离意识形态而存在的,因此,身体实际上是抵御意识形态的最后据点,而身体的快感也就因成为意识形态的对立物而具有了积极的意义。

在这一点上,或许约翰·费斯克在《大众经济》中所提出的观点更具有说服力。他将大众文化对受众的影响分为了“逃避”和“对抗”两种,“逃避和对抗是相互联系的,二者互不可缺少。两者都包含着快感和意义的相互作用,逃避中快感多于意义,对抗中则意义较之快感更为重要”,而“游戏,除了是快感的一个源泉外,也是权力的一个来源。”在这里,逃避的过程、生产快感的过程被演绎为行使权力的过程,赋予了游戏充足的对抗色彩。

通过以上分析,大家可以了解到,游戏作为大众文化的一分子,既承载着特定的意识形态,也承载着反抗这一意识形态的潜力。在游戏刚刚诞生的时候,尚不具备传播意识形态功能,它通下“快感”所包含的逃避崛对抗的力量,影响到了权力话语的威严,因此而成为排斥的对象;随着权力话语在道德恐慌后的进一步加强,以及本身承载能力的提高,游戏逐渐为主流意识形态所容纳并“将对立方的利益接纳到自身”。此时的游戏已不再是单纯地通过“快感”来制造反抗,而是加入了更多“意义”上的反抗。

正如费斯克所说:“在权力分配均衡的一个社会里,抵抗是理解大众性的关键”。“抵抗”,既是大众文化的重要成因之一,也是大众文化的价值所在,游戏亦然。除了为自己争取话语权外,游戏要想走向成熟,要想证明自己的价值,还必须懂得更理智地运用自己的话语权。当然,其前提是,在“权力分配均衡”的社会里。

六、游戏的商业文化

大众文化在国内的重新兴起是改革开放以后的新变化,如各类通俗小说、摇滚音乐、流行歌曲、通俗电视剧,以及作为新生事物的电子游戏。与大众文化同样蓬勃发展起来的是形形色色的大众文化批判理论家,这些理论家对于大众文化总是抱有深深的愤怒和尴尬,他们“把‘俗’作为不需考察的原罪,把‘媚俗’作为逼良为娼转化为被动语态的同义语”,必欲除之而后快,而他们所使用的理论工具无外乎两种:一是后殖民主义理论,即帝国主义采取文化殖民的方式,通过它的大众文化重新塑造第三世界人民的意识形态,以使其接受帝国主义的价值观,制造有利于自己的竞争规则;二是法兰克福学派的理论,这也是批判家们最得心应手的一种工具。

法兰克福学派是由法兰克福社会研究所的领导成员在20世纪30至40年代初发展起来的一种西方社会哲学流派,以批判的社会理论著称,被视为“新马克思主义”的典型,其代表人物包括霍克海默、阿多诺、马尔库塞和哈贝马斯等。在文化研究兴起之前,关于大众文化最有影响的理论便来自法兰克福学派,他们对大众文化采取了一种完全否定的态度,认为“大众文化工业是一个凭借现代科技手段大规模地复制、传播文化产品的娱乐工业体系。它以大众传播和宣传媒体,如电影、电视、广告、无线电、报刊、杂志等,操纵了非自发性的、虚假的、物化的文化,成为通过娱乐方式欺骗大众,束缚意识的工具。”

法兰克福学派对大众文化的批判主要集中在以下三个方面:

1、大众文化具有商品化的倾向和商品拜物教的特征。在资本主义商业制度下,文化产品的生产和接受也纳入了根据市场价值规律进行交换的商品运行轨道,文化艺术沦为商品;

2、大众文化生产具有标准化、统一化和同质化的特征,扼杀了艺术个性和人的精神创造力,并生产出一种同质的社会主体;

3、大众文化具有强制性的支配力量,剥夺了个人的自由选择,控制和规范着文化消费者的需要。

总之，大众文化“压抑了人的主体意识，压抑了人的创造性和想象力的自由发挥，助长了工具理性，进一步削弱了在西方业已式微的‘个体意识’和批判精神”。以音乐电视为例，许多人认为商业的介入拉大了歌迷与音乐家之间的距离，降低了二者控制音乐生产的能力，因此音乐家和歌迷们经常反抗以追求利润为动机的工业所提出的形式、经济和技术要求，由此而产生了“独立制作者”的概念。

法兰克福学派所提出的这三个批判，恰恰是西方游戏业目前所面临的问题，例如开发商与发行商之间日益加剧的矛盾，游戏市场上大量泛滥的平庸之作等，前不久 Gathering of Developers 的覆没就是最典型的例子。遗憾的是，法兰克福学派忽略了大众文化的复杂性，由于大众是复杂和多元的，大众文化要在广大人群中流行，就必须适应其复杂和多元的需要，因此它自身也必然是复杂和多元的。这也正是文化研究所采取的立场。

由于文化商品与普通商品不同，文化商品的初始生产成本相对高昂，而再生产成本则非常低廉，因此，“销售比生产更能保证投资的回收”，投资者自然更愿意把精力花在销售环节而非生产环节上。但这并不意味着文化以及文化消费者因此而沦为了商业的奴隶。

约翰·费斯克在论述这一问题的时候，把文化商品的流通过程分解为财经经济和文化经济两块，他认为，“财经经济为文化商品提供两种流通方式：首先，节目生产者将其卖给销售者，节目是一种直接的物质商品。然后，作为商品的节目变换角色，成为生产者。它所生产的新商品是一种观众，反过来，这种观众又被出售给广告商和主办人。”在这一流通过程中，观众被商品化，被一种不可支配的力量所控制。

而在由财经经济向文化经济的转变过程中，观众又从商品转化为了生产者，他们利用大众文化提供的资源在消费过程中生产着意义和快感。这种意义和快感被用于创造出一种大众文化资本，“这种大众文化资本包括从属阶级可利用的意义和快感，以表达和促进他们的利益，大众文化资本不是一个独一无二的概念，而可以有多种表达方式，但是它总是处于与主导力量相对抗的位置”。

这一观点同样适用于游戏。在消费游戏的过程中，游戏者生产着意义和快感，并将这种意义和快感转化为文化资本，用于相互之间的交流，以“表达和促进他们的利益”。尽管商业机器对于个体的异化作用十分明显，但个体仍然握有反抗的权力，并通过这一权力影响着商业机器的运作。

至于法兰克福学派所担心的大众文化的标准化、统一化和同质化的特征，其实很少有可能发生。因为受众与文本之间的关系十分复杂，整个过程是“一种在文本和具有确定社会性的观众之间的妥协阅读”，受众的社会特征不同，所感受到的意义和快感就不同。费斯克在考察“拥有最多观众的虚拟电视节目”《达拉斯》时发现，“卡茨和利比斯划分的 50 个种族的中下社会阶层在同一个节目中产生出丰富多彩的意义，感受到同样丰富多彩的快感。”

最后

请允许我用费斯克对逃避主义的一段评述结束全文：

“通俗文化的批评家往往蔑视通俗文化，认为它提供的不是对世界的再现，而是逃避世界的途径：‘纯粹的逃避主义’是把通俗文化从批评和社会日程清除出去的简便方法。作为其基础的是这样一种观念，即再现具有一种社会维度，而逃避主义不过是个人向幻想的遁入。这种轻易的清除忽视了这样一个事实，即逃避主义或幻想必然涉及逃离或避开某事而逃向一个欲想的选择：把逃避主义作为‘纯粹幻想’而打发掉绕开了一些至关重要的问题：逃避什么？为什么必须逃避？逃向何方？”

“这些问题的提出给逃避主义或幻想有如再现一样坚实的社会政治维度，并开始削弱二者之间的差异。但是，人们普遍认为差异仍然存在，我希望向这些差异提出挑战，因为保留这些差异通过贬低从属阶级的许多快感而有利于统治阶级的利益。”◆

卡氏天书

□
枫红一刀流

一、基本介绍

千呼万唤始出来,《盟军敢死队 2》终于在万众期待中上市了,经过数个不眠之夜终于将它打穿,下面将个人的感觉在此表述一二。与一代的不同,首先是在图形上的改变,原来的图像引擎被完全地摒弃,采用新的引擎制作,支持 1024 X 176 分辨模式使玩家的视野更加开阔,场景中的地形建筑都是由 3D 多边形渲染而成,玩家可以从四个不同视角来进行游戏,这样眼中不再会有看不到的死角了,游戏中不同的队员还可用摄影机追随来实现同步操作。游戏中有丰富多彩的声光表现,如火焰水波形象逼真,机甲和动物的声音也模仿得惟妙惟肖。

另一个不同就是战役地区有所变化,上代的战斗多在欧美洲战场,而二代在亚洲的战役较多,让我们兴奋的是我们中国玩家在这个游戏里终于可以用各种极辣的手段痛宰小日本了。再就是出场队员有所增加,除了原作中六名队员外,还有三个新角色粉墨上场。第一个是小偷,厉害的飞毛腿和撬锁专家,可以攀檐走壁也可以藏身于狭小的木桶之中。第二个大美女 Natasha,她有和间谍一样的诱惑能力吸引敌人目光,同时她还有和狙击手一样的狙击技能。第三个是一条小白狗,利用叫声分扰敌人的注意力,还是一个运送道具和信件的好伙伴。

在二代里敌人的感知也有所变化,他们不仅可以看还可以听,队员在跑动时身周的出现波浪般的振荡,那是代表着声音影响范围,可以立刻看到敌人是否能听到,视觉设定则保留了上作的特点。在体力的设定上有所加强,就是队员们能挨点枪子了,不像前作那么容易挂掉,有时一个人用拳脚可以放倒四五个敌人,爽极快哉。

还有的变化就是道具的增加,真是层出不穷让人总有新奇的感觉,道具使用的快捷键多得让你记不住,因此汇总整理在一起是很必要的,下面就归纳一下各道具的作用和快捷键,玩家在玩的时候查起来会很方便。

道具说明和操作键位

A 键	
匕首	贝雷和水手的暗杀武器,贝雷用于近距离肉搏,而水手则用作飞刀,可对付远距离的敌人。匕首还可用来完成一些特定任务,比如有一关要用它来放下战俘囚笼
手雷	工兵专用,可以杀掉大片的敌人,还可以用来炸油罐、装甲车等,如果没有探雷器也可以扔一颗来排雷
来复枪	狙击手专用,用来射杀高处或远距离的哨兵,或者对付一些关键目标和重要角色,由于弹药比较稀少,所以玩家一定要省着用。杀掉敌人的狙击手可以搜到狙击子弹
注射器	间谍专用,可以出其不意地将敌人弄昏,大致可使敌人失去知觉 5 秒左右。注意不要在面对敌人时使用,这样会暴露身份的
老鼠	小偷专用,可以用它来分扰敌人的注意力,来达到暗杀的目的
铁铲	司机专用,是给敌人掘坟用的
B 键	
潜水和上升	水中使用,在本作中所有的队员都可以在水中潜游(当然只有水手可以换潜水服),用 B 键可以在水中升降
望远镜	陆地使用,可以观察远处的敌兵,得知他们的武器装备和基本属性
C 键	
医药箱	可以用来给队员补血,也可以给 NPC 治疗(拯救大兵那关用到)
热气球的升与降	特定的关卡可以用到
D 键	
偷窃	小偷专用,可能在敌人不备之下盗取身上的道具,如香烟等,但已经装备在身上的衣服和武器是不能偷的
绳索	司机专用,配合铁铲使用,用以在地上设置障碍
探雷器	工兵专用,可以探雷也可以排雷,但注意探雷时步子不要迈得太大,排完的雷可以拾起来备用
氧气瓶	水手专用,水手可以在水下长时间工作
士兵制服	队员可以穿上敌人制服在距敌人一定距离内活动,不能离得太近
E 键	
引诱	间谍专用,间谍在化妆后用来吸引敌人的注意力
绳梯	小偷专用,可以从高处放下让队员攀爬
鱼肉	用来吸引海中凶猛的鱼类
半蹲	使队员在半蹲状态下战斗
F 键	
步枪	单发射击,射程在手枪和来复枪之间,杀伤力较大

G键	
手枪	三枪可以击毙一名敌人，速度快但杀伤力小，除小偷外的队员皆可以装备
H键	
口哨	用来呼唤小狗
I键	
铁钳	所有队员都可使用，用来剪断敌人的铁丝网
J键	
衣架	美女和间谍使用，换上敌人的服装进行伪装，用它还可将服装换下
K键	
火箭筒	工兵专用，火力威猛杀伤力大，用来对付装甲车或巨大目标
橡皮筏	水手专用，用来运输队员过河
烟雾弹	工兵专用，可以掩护队员执行任务
L键	
鱼枪	水手专用，可能对付水底的敌人、凶猛鱼类等
火焰枪	工兵专用，可以用火将敌人烧死
卧倒防守	让队员卧倒警戒
M键	
冲锋枪	很厉害的武器，特点是射弹快，但在游戏中较少见，一个弹夹只有30发，很珍贵，所有队员皆可使用
N键	
蒙汗药	可以放入酒中，让敌人喝后昏倒
O键	
毒药	将其混在酒中可以将敌人毒死
地雷	工兵专用，将之置在地上可能对付士兵，但对车辆无损。
P键	
兽夹	工兵专用，置在地上使敌人倒地，趁机将之杀掉。经常应用于有固定行动路线的敌兵，但不适宜于在成队的敌兵中使用
军官制服	间谍专用，可以装扮成敌人军官混入敌营或吸引敌兵
反坦克地雷	工兵专用，用来对付敌人的坦克或车辆，对士兵无效
Q键	
拳头	所有队员均可使用，只能将敌人打晕，大致7、8秒左右会苏醒过来。只是小偷在打人后不能捆绑
R键	
诱敌器	贝雷专用，置在地上发出声音将一定范围内的敌人吸引过来，是暗杀的厉害道具
S键	
镐头	贝雷专用，可以将自己埋在泥土里不被敌人发现
燃烧弹	远距离投掷，可用来烧死大片的敌兵
对话	间谍专用，吸引敌兵的注意力，给队友的暗杀行动制造条件
钥匙	小偷专用，用来打开被锁住的门或箱子
铁钩	水手专用，可以用来攀援墙壁
口红	美女专用，可以用来吸引敌人目光
手控炸弹	工兵专用，可以远距离遥控爆炸，不至于造成人身伤亡或被敌人发现
T键	
香烟	所有队员可用，用来吸引敌人走过来，趁机杀掉。也可以用来固定敌人的视线，给暗杀创造机会
U键	
德军制服	固定场景用来伪装
V键	
食物	和药箱一样的作用，只是作用只是药箱的一半
W键	
调查	用来搜索柜子、箱子和尸体上的东东，最常用的键位
观察	透过窗户和门来窥视外面的动静，以制定相应的行动方案
X键	
离开	在气球、车辆、电梯上都可以用这个键离开
警戒	将队员切换到自动警戒状态，有些关卡的NPC也适用
Y键	
定时炸弹	工兵专用，放置后在20秒后起爆
Z键	
乙炔喷枪	用来切割打不开的大门等

二、正常关卡攻略

训练关一

任务：清除路障附近的所有驻守敌兵，并让队员通过这里。

出场队员：小偷(8)、工兵(4)

行动一：清除附近的3名士兵

在任务开始附近可见3名敌兵，趁巡逻兵走开，派队员用拳头(Q键)将那名抽烟的哨兵打昏，按住SHIFT键会出现手形，将昏倒的士兵背到树后，工兵将其捆上，再利探查(W键)敌兵身上可拿到香烟、枪支和服装等物品。稍后再逐个干掉修理路障和那个巡逻兵，剩下右边树林里抽烟的敌兵就不难对付了。

行动二：穿过铁丝网路障

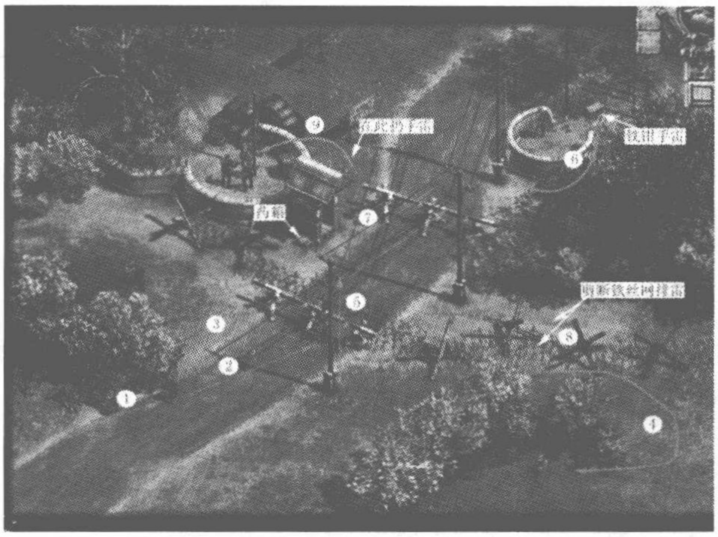
穿过路障有多种方法，一种是让小偷由路中央的路障处爬过去，第二种是让小偷由电线杆的电线上爬过去(按Shift再左击电线杆)，要注意的是不要让他直接从电杆上跳下来否则会造成伤害。小偷打昏铁箱边上的哨兵，小偷用钥匙打开铁箱的锁(Shift键和W键)拿到铁丝钳和手雷。

行动三：剪断铁丝网并排除地雷

按原路回到另一侧将这些东西交给工兵(右击人物肖像打开物品栏)，工兵用铁丝钳剪开铁丝网，再用探雷器将附近的地雷探出，注意要一小步一小步地移动，探出来后剪断马路的路障铁丝网爬过去将雷排除，地雷可以作为战利品收在身上。

行动四：消灭剩余的敌人

派队员爬过路障，先干掉右边掩体里的哨兵，再派工兵爬近左边那一堆敌兵附近，扔一颗手雷(A键)即可完成任务，若想刺激点也可以用手枪来打。



训练关二

任务：在战场上援助联盟军士兵打退敌人的进攻。

出场队员：贝雷(1)、工兵(4)、司机(5)

行动一：取到进入房间的钥匙

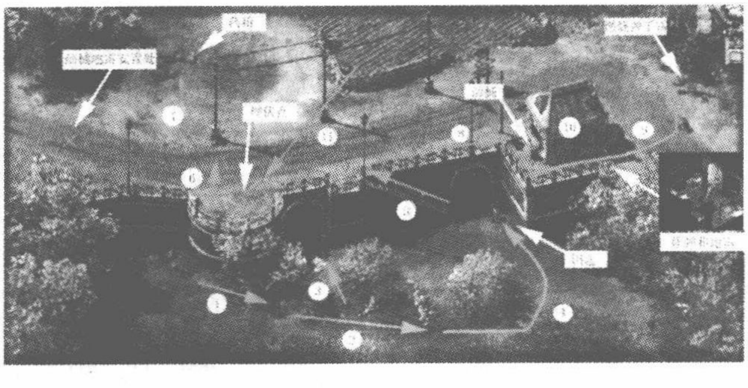
在树林附近有3名哨兵，先派贝雷用匕首(A键)爬过去杀树边的，再掩到墙根处杀掉另一只，最后是掩体后面的。在楼梯前有一名指手画脚的军官，从下边绕到他后面的脚根处，干掉后将尸体背的安全处调查可找到一串钥匙。

行动二：与盟军士兵取得联系

楼梯上有两名士兵，一个上下来回跑动的，趁他伏在下面时爬到背后杀掉，然后处理上面不停开枪的，爬上楼梯后沿边沿往左边爬过去，那里有三名作战的敌兵，先杀下面电杆下的，再到同一地点杀来回移动的，最后杀上面箱子后的，调查那只箱子拿到医药箱和罐头，然后爬到那块田地里与盟军士兵会合。

行动三：潜入小屋利用发报机与总部联系

接下来清除小屋附近的敌兵，先趁军官离开杀掉油桶旁的敌兵，躲在屋角等军官跑回来同样杀掉，剩下房屋另一侧的四名士兵距离较远，可用匕首逐一杀掉。这里的六名士兵用贝雷一人就可解决，也可以跑到田地里圈选盟军士兵来清除这些士兵，小屋外面的箱子可拿到燃烧弹、罐头和手雷。按Alt点左或右键可切换视角，可以看到小屋的窗口有士兵朝外射击，也可以到油桶旁的窗口用W键调查屋里的情形，里面有一名军官和一名士兵。摸到门外用手枪躲杀窗口的士兵，用钥匙开门进去杀军官，然后用桌子上的发报机与总部联系(Shift键，会出现齿轮)。在屋里有一只箱子，调查可得遥控炸弹和反坦克地雷。



行动四:抵御敌人的进攻,并炸掉他们的坦克

接到任务后在贝雷肖像左边会出现一个集体行动的图标,敌人的进攻会从马路的最左端开始,因此在行动之前要做一下战场的部署。先让贝雷身上的地雷、炸弹交给工兵,再将小屋旁的油桶搬到马路左端附近,跑到田地里调集所有的士兵埋伏在下面半圆形的栏杆位置,尽量往下爬着。工兵过去将炸弹、地雷安置在油桶旁边,然后一名队员从尸体上找到冲锋枪埋伏在路上铁箱处,其余的掩护好身形,按下那个集体行动的图标敌人的进攻开始。

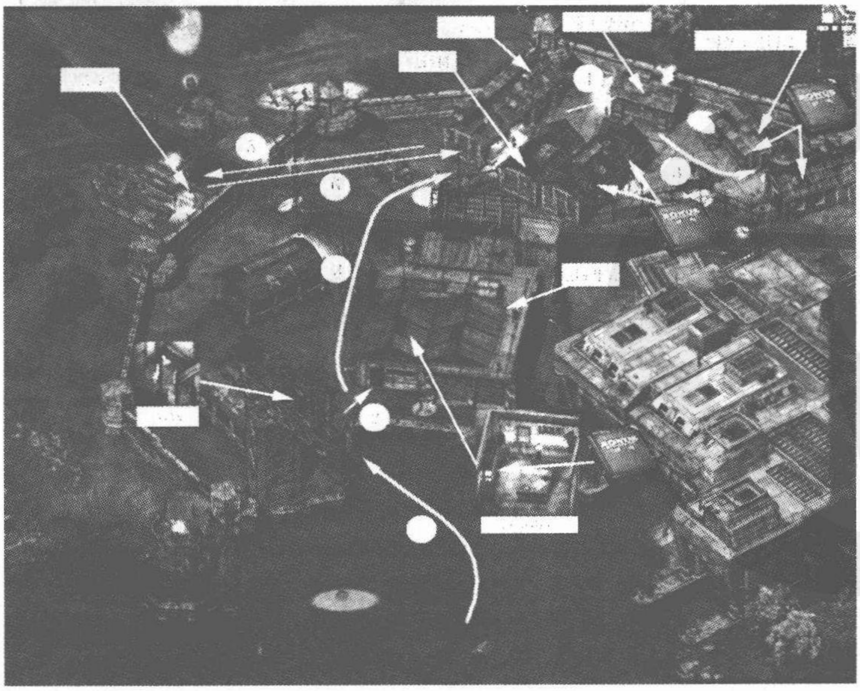
敌人的步兵出现会由盟军士兵自动歼灭,在路口会有一名狙击手朝战友瞄准,但由于距离远不能射杀队员,派箱子旁的队员爬过去将之射杀,最后敌人的坦克车上阵撞到油桶上,一声爆炸后变成一堆废铁,任务完成。

第一关:恶狼之夜(Night of the wolves)

地点:帕里斯

任务:1941 年 5 月,德军集中兵力进攻英格兰,由于这里只是一个岛国,德军必须从欧洲大陆运送补给物资,由于德军潜水舰队“恶狼”的保护,使德军的补给和进攻进行得异常顺利,因此这次任务的目标是炸掉敌人的燃料库,切断敌人的供给来源。

出场人物:小偷(8)、小狗(9)、美女(7)



行动一:与盟军伤员联系

任务开始小偷一人在小船上,按 X 键潜入水中避开水雷游向岸边,注意不要让敌人的探照灯照到,否则敌人的狙击手会射杀水手。岸边有两个登陆点,由左边的那个上去,旁边的小屋就是关押伤员 Ally 的地方,进去后不要惊动守卫,与 Aily 对话后小狗加入队伍并离开这里。

行动二:联系美女 Natahs

爬回到遇到小狗和 Aliy 的房间附近,进入它东北边的大房子(门外有两个谈话的军官),进去后打昏两名士兵进入一个小房间与美女谈话,美女加入队伍。

行动三:切断电网的电源供给

利用美女和小狗来吸引屋子士兵的视线和注意力,小偷潜入到大屋子右上角的小房间里,打昏里面的士兵从身上搜到了把铁丝钳,然后将屋角的电闸拉下切断了电网的电源。注意在大屋子里的壁柜上可找到蒙汗药,在小偷的物品栏里可以和酒瓶兑成毒酒,若将酒瓶扔在地上,士兵见了会喝个酩酊大醉。

行动四:盗取将军房间里的密码本

由岸边绕开守卫的视线往正北方的小屋爬去,由于夜晚敌人视线很短并不难,将军的房间就是那个烟囱冒烟的房间,他的助手在北边另一房间陪一群官兵用餐,屋外的巡逻可一拳击昏经过,进去后直接引他们离桌用拳头全部放倒,在那个穿白衬衫的家伙身上可搜到一串钥匙,格斗过程中会有所损伤,出屋后记得用药包补血,另一种方法是将用蒙汗药的酒瓶将所有用餐的官兵迷倒。

进入南边将军的房间,惊动将军和士兵的视线并不要紧,迅速跑上去用拳脚将他们打昏在地上,然后用钥匙打开保险箱的钥匙得到一封密函和一台打字机。如果要省点药包也可以派美女到旁边的屋子里找电话,那名将军接到电话会离开屋子,剩下窗前的敌兵就好对付了。

行动五:使用台电与总部联系

找到西北边的大门,钥匙打开大门右侧的小门出去,在院子里干掉小屋门口的守卫,进去后小偷使用电台与总部联系并接到最新的任务指示。

行动六:让小偷躲到床下

任务所提示的那幢房子就在电台院子大门的右侧,进去要麻利地放倒三名士兵,然后冲到最里间的屋子里,切换视角按 Shift 键点击床铺躲藏起来,任务结束。

本关通关密码:

简单:XHGDR

一般:FLKUM

困难:PVTSL

第二关：沉默杀手（Das boot Silent killer）

地点：帕里斯

出场人物：贝雷（1）、水手（3）、工兵（4）、间谍（6）、小偷（8）、小狗（9）

行动一：排除水雷

由水手一人完成，按 X 键跳入水中，按 B 键潜到海底，再按 Shift 键点击水雷将之逐一排除，注意水手的氧气量，在用光之前要到水面上恢复。在水面上也要避免岸上的士兵发现，如果被狙击手瞄上要尽快潜入水中。

行动二：由西南边的岸边登陆，剪断铁丝网并排除地雷

由于港口哨兵的视野开阔，小船靠岸有一定的难度，因此建议由水手上岸杀掉哨塔附近的士兵。由上一关小偷登陆的阶梯上去，先跑到屋子里躲藏，出去用飞刀杀掉左右走动的巡逻兵，往左上杀掉两名干活的敌兵，再往上平台陆续杀掉这里的哨兵，直到杀掉海边哨塔二层平台上的士兵，然后水手返回到船上将队员带到岸边，全体队员按 X 下船。

派工兵用钳子剪断铁丝网，进去马上用探雷器排雷，要第一道铁丝网后有七颗地雷，排掉后往前到第二道铁丝网前，铁丝网后面的士兵视线可以望过来，派工兵剩隙跑过去探雷和排雷，只要拆除一端的地雷即可，再剪断铁丝网爬过去杀掉那名巡逻兵，从身上拿到冲锋枪。

行动三：利用小狗将秘密文件传送给间谍

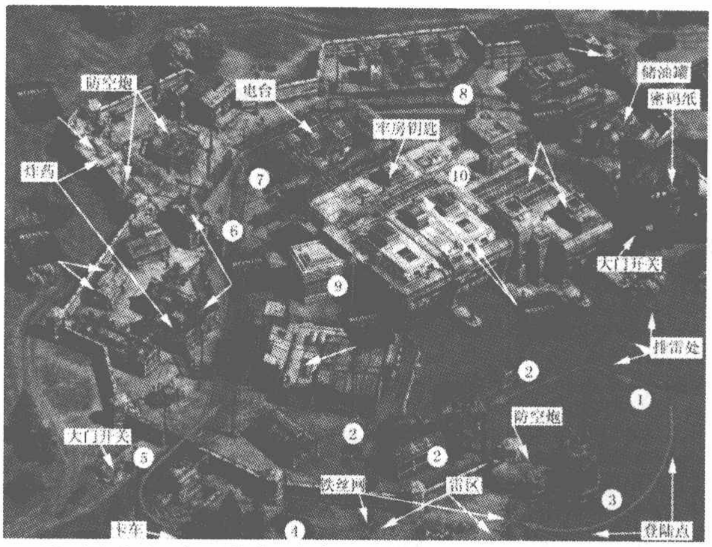
小偷与小狗站在一起，打开物品栏选取第二个旋转图标点击小狗切换到交换状态，将身上的那份密函放到小狗的物品栏里，间谍这时吹响口哨（H）小狗会自动跑到身边来，同样再将密函交换到间谍身上。

行动四：盗取车辆

在大门外的树林边可以找到一辆吉普车，车旁有名抽烟的士兵，这时要间谍和水手一起行动，绕过掩体内哨兵的视线爬到树林边的车后面，水手用飞刀将军官杀掉，间谍从尸体拿到军官服装，换上服装（U 键）吸引敌人的目光，派其余队员逐个杀掉门口附近的敌兵，尽量不要弄响警报或吸引巡逻队。将门外士兵清除后进入一侧的掩体内利用控制柜将大门打开。然后再派队员冲进那个电台室挥拳将三名士兵打昏，再用枪补杀，其中一人身上拿冲锋枪，用室内的电台与贝雷联系，在队员人物肖像边会出现一个降落伞。

行动五：寻找监狱的钥匙

间谍潜入基地后，接近港口的船坞，一个巨大的楼房，选择一个安全的地点让贝雷从天而降，最好选择船坞左边的楼顶，逐个清除楼顶的射手，再下去爬到船坞的楼顶，杀掉那个穿蓝衣的狱长 Jailer，从他身上可搜到一串钥匙。在寻找钥匙的过程中尽量多在屋子里翻箱



子，因为在后面的行动中至少需要五只炸弹，在后面工兵不用再为找炸弹而发愁了。

行动六：救出所有的盟军战士

由楼顶的门进入房间，在里间可看到有两名敌兵，不用惊动他们，由房间里的洞口跃到下面的车间里。找到两壁写着 2、3 标号的房间（门口做着一名士兵），慢慢暗杀掉周围的敌兵摸到那里，用钥匙打开铁门与里面的盟军战士说话，然后逐一给他们松绑。

行动七：打开船坞的大门并援救船长，取得密码文件

离牢房不远的房间里有三名敌人，里面可找到医药箱、罐头、蒙汗药、手雷、望远镜等好东西。上楼梯又有五名官兵，先杀外间两名，里面的可引出来杀，用里间墙边的控制柜打开船坞的大门，在屋角的一只箱子里可找到密码文件和药箱。这时得到新的任务提示，用钥匙打开旁边的屋子救出穿黑色制服的船长。

行动八：炸毁鱼雷、防空炮和储油罐

鱼雷就在上关找到美女的那个房间，放在桌子上炮弹一样的东西就是了，工兵将遥控炸弹（S）放到旁边跑到屋外引爆，整栋房子化为一片废墟。防空炮共有三座，在港湾哨塔处有一座，在地图的东北边有两座，同样用遥控炸弹或定时炸弹毁掉。储油罐在地图的东北角，将之炸掉后所有队员撤到那艘潜艇之上。

行动九：由潜艇撤离基地

注意在这里必须清除潜艇上所有房间里的敌兵，然后所有的队员都要上船，包括所救出的盟军战士和船长，少一个人潜艇便不能开动。

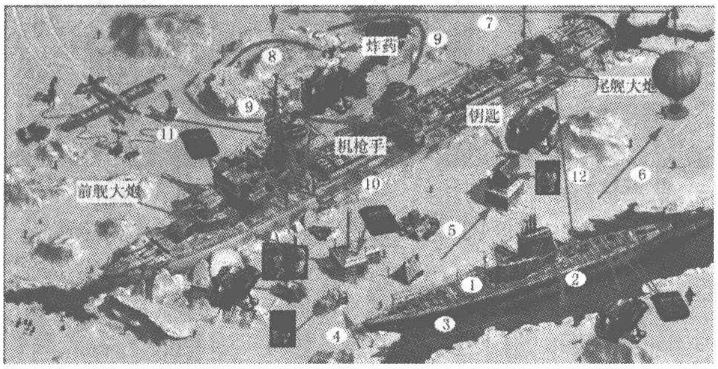
本关通关密码：
简单：WKUC4
一般：JE5SH
困难：SKDJF

第三关:白色恐怖(White death)

地点:英国北海

任务: 1941 年 5 月,北海是支援挪威和丹麦战场的重要海上通道,但随着大量的盟军战舰被德军的潜艇击沉,北海成为盟军望而生畏的通道,这里巡弋着德军大量的驱逐舰和潜艇,保护着他们的船厂、港口和军事基地。英国海军永远也忘不了在这片水域所遭遇的惨痛打击,因此这一任务就是要清除敌人这里的军事壁垒。

出场人物:贝雷(1)、水手(3)、工兵(4)、间谍(6)、小偷(8)



行动一:营救工兵

水手由船舱里出来出刀干掉一名守卫拿到雪绒衣,在本关所有队员在雪地行动都得穿上雪绒衣,否则会导致体温下降直至冻死。来到下一舱有两名守卫,逐个打昏再用刀杀掉,搜索里面的柜子分别拿到氧气瓶、水枪、铁钩、诱敌器、药箱。逐个清除各舱里的敌人,上到顶层不会被甲板上的敌人发现,由一侧的梯子下到甲板,躲到潜艇一端伺机干掉一名巡逻兵,跑下去潜入水中爬到敌人营地的另一侧,那里只有一头海象和两名士兵很好应付,绕过另一端下水游上岸就离工兵的帐篷不远了。

行动二:营救贝雷

小心地清除营地里的士兵,接近那个烟囱冒烟的二层小木楼,杀掉附近的一名军官可从身上搜到一串钥匙,进入木楼利用里面的障碍杀掉所有士兵,上二楼见到贝雷,搜索木箱可以找到他的一些装备,匕首,手枪和诱敌器等,当然还少不了一件雪绒衣。

行动三:营救小偷、间谍以及被捕的盟军战士

由营地穿过去要雪丘的后面可以找到热气球,利用它可以飞到驱逐舰的另一侧雪丘后面,在雪丘上有很多只箱子,里面有大量的炸药,当然如果玩家在之前帐篷里仔细搜索,身上的炸药是足够用的。由驱逐舰一侧上去贴船头绕到另一侧干掉几名守卫,爬上梯子杀掉上面的机枪手,派工兵控制两挺机枪扫射冲过来的敌人,将甲板上的敌人清除就可以进入舰舱了。

进入房间杀掉两名士兵,他们互相看着可以引到一侧杀,也可以用水手用两把飞刀投杀。进入寝室逐个清除房间里的敌兵,这里柜子里东西较多不要错过。有格子的话多给队友准备几件衣服穿,还有工兵的炸药必须带上,这一层可找到四个。杀完这一层后返回到那个有梯子的房间,由地面上的洞口来到下层,外间有两名巡逻兵,算好时间当一名走到箱子后面跑过去下手,再干掉另一名,不要弄响警报否则会很难打,杀光这里所有敌兵后从一名军官身上找到钥匙,用钥匙进入一侧的单门可找到被捉的队员,有小偷和间谍就在这里面。与间谍谈话后解救这里所有的盟军士兵。

行动四:取得译码器的三个部件

上到方才那个有楼梯的舰舱,由旁边的小门进去上楼梯来到控制室,杀掉里面的敌人搜索柜子,拿到打字机、齿轮和密码纸。这里的行动可以利用间谍的吸引能力来搞暗杀,当然先要给间谍弄套军服穿。

行动五:营救被俘的盟军长官

再次回到有楼梯的舰舱,穿过小门到寝室区,在浴室对面的房间里可找到那位盟军长官。

行动六:利用热气球去取炸弹

如果身上的炸弹不够用,可以派人到地图北方的小雪山上去取炸弹,炸弹可以取到四只。

行动七:摧毁敌舰的动力引擎和前中后三座大炮

动力引擎在舰艇的中部,也就是关押队员对面的房间里,放好炸弹后再到甲板上在三座炮的下面放炸弹,注意不要将炸弹放在炮台的小屋里,而是要到它下面的动力舱去放。

行动八:利用敌人的电台与总部联系

派贝雷回到营地,在正中的大房间里找到敌军的电台(屋顶有巨大的天线),联络之后会得到亲的任务指示,贝雷和间谍要利用飞机撤离,而其余的队员和被救出的盟军队员(包括长官)全部要进入潜艇离开。条件满足关卡即会结束。

本关通关密码:

简单:YSM51

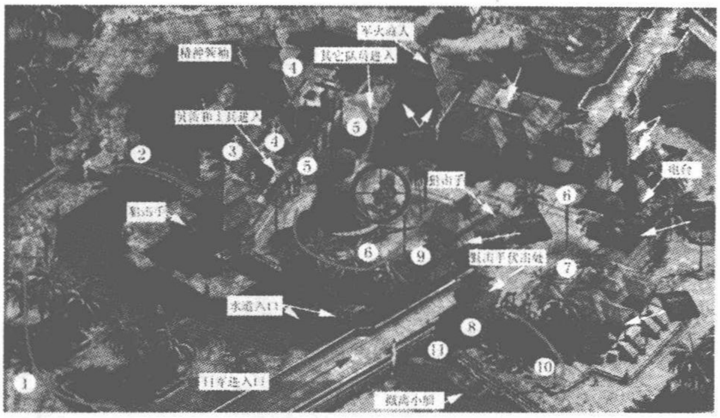
一般:DFY3B

困难:3DYNG

第四关:目标:缅甸(Object: Burmer)

地点:印缅边界

任务: 1942 年 5 月,日军在占领了香港、新加坡、菲律宾之后,又在几周内征服了泰国和缅甸,他们的下一个目标是印度,计划由缅甸边境发起进攻,挺进加尔各答(印度北部城市)再南部海岸的军队成夹击之势。盟军高层官员驻在英帕尔(印东北方城市),他们深知保卫印度边界的重要性,决定联合大量军队进行反击,争取在几周内收复亚



洲战场。一周以来增援部队没有抵达,一群印度武士成为了英军的惟一希望,他们的凶残和勇气令日军闻风丧胆。

出场人物:贝雷(1)、狙击手(2)、司机(5)、小偷(8)

行动一:营救精神领袖

要救的领袖在地图西北角的一座殿堂之内,四名队员从树下开始往西边沿护城河清除零散的士兵,桥头的士兵都会抽烟,趁他们停住的时候爬过去动手,跑过桥后杀掉另一名,跑上台阶与屋里的那个僧侣交谈。

行动二:营救印度 Ghurkas 队员

目标就在殿堂右侧的小楼内,出门后到右边爬竖梯到屋顶,由梯口来到小楼内部,杀掉外间的士兵,再下一层来到地牢里,在这狭长的通道可找到 5 名队员。

行动三:指挥 Ghurkas 队员操作敌人的电台

敌人的电台就在那个有巨大佛像的院子里,在佛像右手边的建筑之中。救出五名队员后由贝雷带着一路爬上去返回屋顶,由竖梯来到地面从旁边的小门可来到那个院落,其他的队员则由大佛左前方的门口进入。两个门口各有一名守卫,待一名移开上前杀掉另一个并将尸体背到院外,接着再杀另一名,也可以全部引到院外射杀。进入院子绕到佛像后身,栏杆角落的可以直接爬过去杀,楼上的狙击手直接由楼下爬过去避开,绕到楼的另一侧进入楼内,摸到阳台杀掉两名狙击手,从他们身上可以拿到 10 发狙击子弹,然后到顶楼杀另一名又是 5 发。在行动中将收缴的枪支交给那些 Ghurkas 队员(先用 W 键调查队员身上装备,再将枪发给他们),只要三发子弹就可无限开火了。先派队员进入目标建筑物杀掉所有敌兵,然后让小偷(因为他是长跑健将)领着一名 Ghurkas 队员进入目标建筑物,敌人的电台只派一名 Ghurkas 队员才能操作,团队模式是不能进行的,这时先不要让他操作电台,在此先存盘。

所有队员撤到一个隐蔽的可以固守的地点,比如北方的桥头,那里是敌人进攻时增援部队出现地点,但在这里打难度较大,建议只可智取不可强攻,在桥头有一个塔楼让所有的队员躲在里面。等敌人的部队到达后不要开火,狙击手爬到顶楼向外面看(W 键调查窗口),用狙击步枪瞄准大佛院子中心。

行动四:杀掉日本暴君 Tyrant

用小偷指挥建筑物里的 Ghurkas 队员操作电台,然后两人立即撤离与其他队员会合。这时可以看到大地图的桥上有大队敌兵蜂拥而来,不要开火,等敌人进入各处防守的时候,派小楼顶上的狙击手瞄准院子中心的日本暴君将之射杀。

行动五:带着精神领袖逃到小船上。

阻击敌人的北方桥头离那艘小船很近,所有队员和那个僧侣上船任务结束。

本关通关密码:
简单:B7D8F
一般:K9D3H
困难:9BG3S

第五关:桂河大桥(The bridge of Kwai)

地点:泰国

任务:1942 年 6 月,日军部队径直往太平洋驻军,近 1 万的盟军囚犯在集中营里被迫从事艰苦的劳动,同时饥饿和疾病也残酷地折磨着他们。在泰国有一个集中营的战俘参与了塔玛坎桥大桥的建造,这里是通往缅甸的主要铁路线路,是往内陆运送物资补给的咽喉要道。大桥将在 6 月 17 日竣工,届时将有日军高层官员坐专列驶过这条铁路线。

出场人物:贝雷(1)、水手(3)、司机(5)、小偷(8)

行动一:救出 Guinness

队员相互配合清除河岸的敌兵,象圈周围的 3 名很好清理,象圈里的趁他抽烟,派小偷飞快闪进去打倒。往河边擦车的地方先杀看图纸的,然后水手爬上岗楼杀平台上的,这时弄响警报也不打紧,爬在岗楼上投飞刀来杀,然后迅速捡起刀等下一个上来,呵呵。在这里可以杀四五个。剩下的敌兵可以派所有的队员在象圈墙角埋伏,用枪声引进来杀掉。将河岸敌兵清理干净后,所有队员跑到东方河边,那里有艘小船可以利用过河(谁告诉我怎么用大象过河啊,呵呵),在地图的西北角河边(可以看到悬在空中的囚笼)登陆打扫岸边的哨兵,然后沿岸往东南方向河岸清扫,这时要小心上面的狙击手。最后潜入铁丝网的院子与 Guinness 会合。

行动二:盗取炸弹

由铁丝网的院落外面找到木梯上到半山腰,再由木土混合的小道跑到顶层,在铁轨的另一侧有铁丝网的院子里进入中央的大房间,调查里面的铁柜找到炸弹。

行动三:将 Guinness 带到小屋里的模型前研究桥梁的薄弱处

要进入铁网院子外的小屋(台阶中间)须要找到一把钥匙,它在那个赤膊的大汉身上,找到后进屋让 Guinnerss 去调查桌子上的桥梁模型。

行动四:救出囚笼内的俘虏

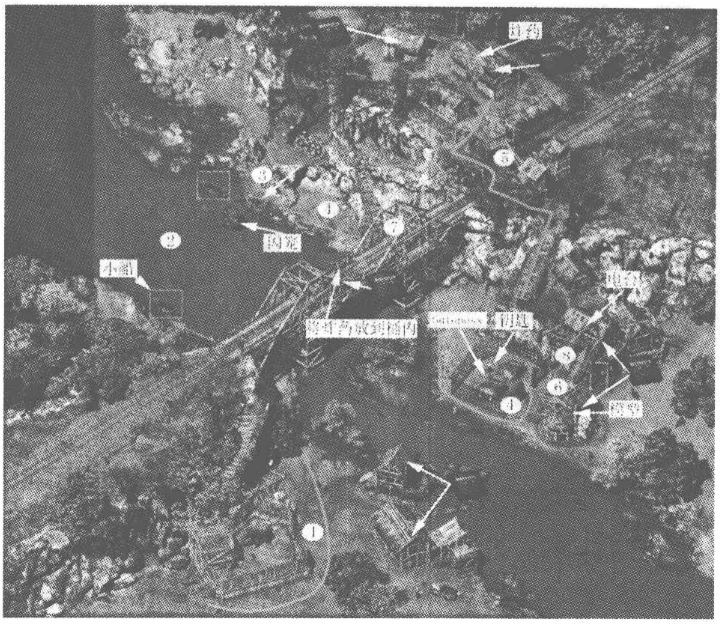
派贝雷和水手一起行动,两人返回到岸边,先让贝雷用匕首斩断木根处的绳索,囚笼落入水中会有30秒的时间,必须在限定时间内潜入水中并把囚笼内的战俘解救出来。

行动五:在桥上安置炸弹

由斜坡跑到桥上清除那里的守卫和狙击手,然后派任一队员携带炸弹来到桥的中央,调查桥上那一排油桶会出现交换栏,将身上的炸弹拖到油桶里面即可。

行动六:利用敌军电台呼叫列车驶向大桥

敌人的电台就在那个有模型房间的上边房间里,进去后派任一队员上前调查电台发出电波就可欣赏到过关动画了。

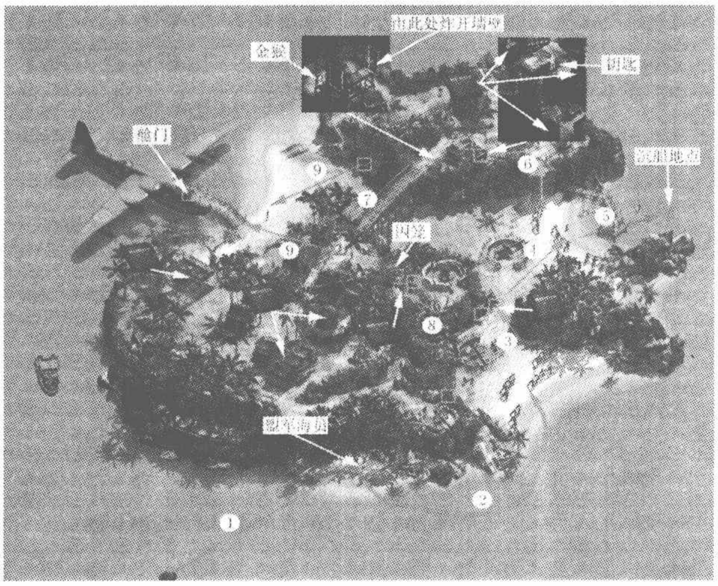


本关通关密码:
简单:3GHSL
一般:NMWQ9
困难:KJWJK

第六关:索沃岛上的大炮(The guns of the Sova Island)

地点:所罗门群岛——索沃岛

任务:1942 年 5 月 28 日,中途岛战役中盟军打了一场漂亮仗,阻止日军南进的脚步并给予日军海军以沉重的打击,在这场战役中日本损失了四艘航母。然而到了 7 月份盟军得到一个惊人的消息,日军正在所罗门群岛上建造一个巨大的空军基地,从而能使他们的侵略战争得到继续。因此盟军高层制定了一个叫"了望塔"的计划,海空两军一起进攻所罗门群岛,然而一个叫索沃的岛屿地势雄奇屏障天然,上面部署着炮群来保护下面的坑道,成为盟军进攻的最大障碍,任何的登陆行为无疑于自杀行径,本次任务就是要清除岛上的所有大炮。



出场人物:贝雷(1)、水手(3)、工兵(4)、司机(5)、小狗(9)

行动一:联络遇难的盟军海员威尔逊(Wilson)

四名队员划着皮筏往地图的西南边登陆,在火堆旁可遇到落难的盟军队员,与之交谈得到任务情报。

行动二:取得炸弹

从火堆旁派威尔逊从水中游到右边浅滩上岸,站到右边吹小喇叭吸引那名走动的军官,所有队员上皮筏过去解决掉海岸附近的敌人,然后跑入右边的洞口下去解决屋子里的三名士兵,调查铁柜拿到两个炸弹,还有燃烧弹和手雷。另外入岛还可以将所有烟、酒等东西交给水手,派他由下水道口或者飞机底部的舱门进入,然后在岛上逐个撕开看守网。

行动三:为了割开燃料舱的大门须找到一个用来切割金属的喷枪

这个小任务要由水手来行动,先清除岸边的哨兵,在浅滩附近海面上可以看到一些微小的浪花,那是敌人的水鬼在潜艇失事处活动,潜下去分别用鱼枪(L)干掉他们,氧气不足再浮上来换气,然后潜入舱里可拾到一支飞炔喷枪。

行动四:营救盟军战俘

他在小岛中部的囚笼内,由南边浅滩处往营寨深处摸过去,过竹桥跳下山坡到达囚笼,听战俘说了一番话后会得到新的任务提示。

行动五:寻找坑道钥匙

在小岛的西部找到一条坑道进去,在尽头的房间找到一尊金猴像,现在还不必搬它。进入旁边的房间是一个指挥部,里面有一名军官和一些士兵,这里敌人较为密集,技巧的打法是利用威尔逊去逐个吸引敌人,然后水手用飞刀偷袭,敌人虽多但视野死角较多很好应付,最主要是那三名士兵,军官和蓝衣操作员除非警报响是不会东张西望的。这里暴力打法是引吸敌兵到外面聚成一团然后扔燃烧弹或手雷解决。清理完敌兵后在军官身上找到一串钥匙,再到各个柜子里搜一下拿到不少好东西。

行动六:摧毁敌人的大炮

找到钥匙后派队员到取炸弹的坑洞左边地道穿过去,上方还有两个地道口,用钥匙打开左边的铁门进去是一条狭长的通道,每个单元敌人并不多,因此要暗杀尽量不要引起警报,用毒酒加拳头,鼠夹加飞刀即可搞定了,如果警报响起两侧休息室的大队士兵会疯狂冲出来,很不好对付。下到尽头找到三门大炮派工兵过去将炸弹放好,由于工兵只拿到了三枚炸弹,在后面为了搬金猴还要炸墙,因此在一门大炮下放几枚地雷代替就可以了,然后夺路出去将之引爆。

行动七:盗取金猴并炸掉后面的墙壁

金猴就在取钥匙的那个坑道里,但在搬它之前要先清除东北海上飞机附近的敌人,潜艇内的敌人可以由正门进去,也可以潜水由底部潜进去,将附近的敌兵杀光后再派贝雷回到那个取钥匙的坑道,先由工兵用炸弹将墙壁炸开,金猴只有贝雷能抱起来,将之搬到飞机舱内即可。

行动八:由海上飞机撤离

最后所有的队员包括救起的盟军海员威尔逊(Wilson),还有那名盟军战俘全部抵达海上飞机即可完成任务。

本关通关密码:
简单:AZLM1
一般:16G3L
困难:E2J7H

* *

第七关:海防巨物(The giant in hainpang)

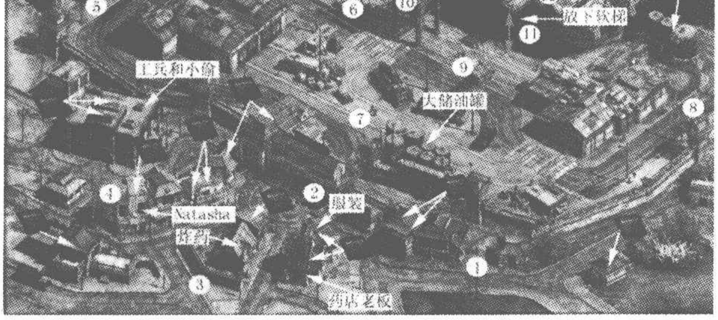
地点:东南亚

任务:1944年春,东南亚已沦为日军的控制区,日军在该区制定了重要的驻守计划,使之成为保证日军海军供给的重要基地,为此他们在这里建造了军事港口,并把这个城市改造成军港的附属,成为日军的消费和娱乐区。这一次的行动就在这个重要的军港展开。

出场人物:贝雷(1)、工兵(4)、小偷(8)、美女(9)

任务一:联系工兵和小偷

小手和小偷就在镇上那个写着仓库的大楼内,开始先派贝雷一人往左边清除沿途的士兵,利用诱敌器和香烟来吸引和麻痹敌人,再伺机痛下杀手,当然酒瓶和蒙汗药是不可少的暗杀工。沿途的房间要好好利用,引起骚动时不仅可以跑进去躲闪身形,还可以找到不少好东西。



在镇上找到一个写着汉方牌子的小屋与老板对话,可得到新的任务提示,要到一房间内营救美女Natasha,这是支线任务。到旁边的房间里(写着限制区域牌子的对面房间)可拿到不少炸药和药箱,将来给工兵带上。跑到幸福鼠酒店杀掉里面三名士兵,柜子里还有炸药和药箱拿,楼上只有一名看守,解决后与美女对话得到控制。在金鲤楼还可找到软梯,将来给小偷装备。在仓库附近可以进入卡车里藏身,潜入仓库后利用里面架子和货物逐个暗杀掉敌兵,然后到屋子里与小偷和水手会合。

任务二:取得炸弹

藏炸弹的房间在地图的东南方,离仓库距离并不远,先杀掉附近的巡逻,再爬到仓库顶上杀掉狙击手。由大门摸进那个院落,将屋里的敌兵引出来杀掉,派小偷进去开锁打箱子,在那里可拿到五枚炸弹,但是若在镇上的房间里仔细搜索可以拿到足够的炸弹,这里的任务也可以不完成。

任务三:炸掉日军港口的大小储油罐

清除港口附近的射手和巡逻后,派工兵爬到油罐旁最顶端平台上放置炸弹,如是定时炸弹的话迅速撤离,跑慢就来不及了。如果工兵懒得去找炸弹也可以尝试一下刺激的玩法,派小偷在院中跑来跑去,吸引敌人

的坦克朝油罐开火，这样同样也可完成任务，岸边那排小油罐也同样操作，在清除敌兵时注意利用美女的狙击能力和挥酒瓶的能力，将抢到的来复枪交给她哦。

任务四：潜入航母

先清除岸边的敌兵，待警报消失后派小偷潜到起重机旁边爬上去，由吊臂爬到航母上，击昏那名狙击手将旁边的软梯放下去接应队友，剩下所有的队员由软梯爬到航母的甲板上面，跑入那个集装箱任务结束。

本关通关密码：

简单：JAHSG

一般：WL3CZ

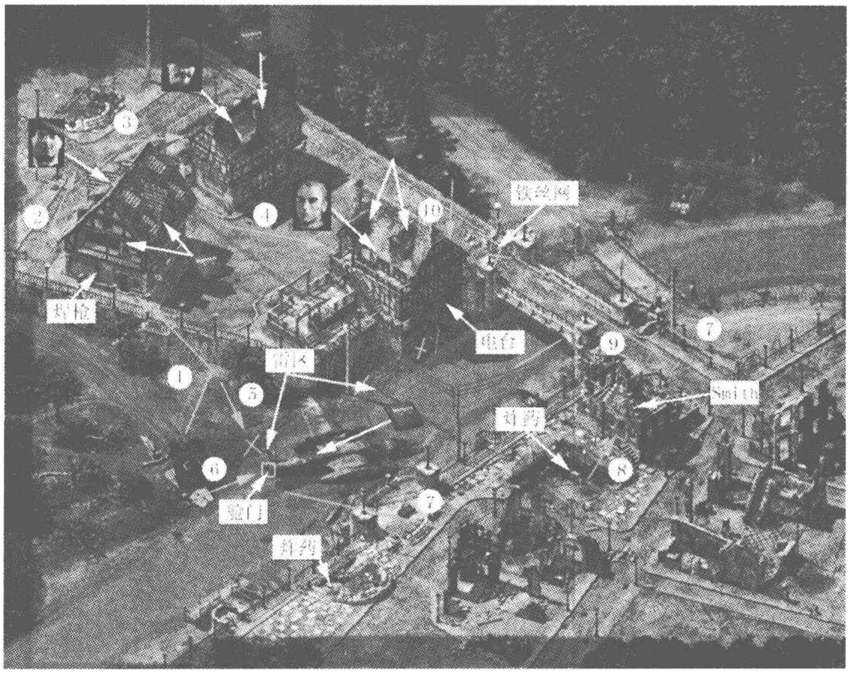
困难：ZX78Y

第八关：拯救大兵(Save the private Smith)

地点：法国

任务：1944年6月6日，随着诺曼底登陆第三战线产生了，盟军开始了欧洲解放战争，下一目标是拿下法国西北港市瑟堡，用它做为军港可以保证盟军在地面作战的军事供给。然而在德军在欧文的命令下进行了疯狂的反扑，迫使盟军的部队重新回到了海上，直到19日，猛烈的暴风雨袭击了诺曼底一个废弃的港口——桑葚港，这里是重要的战略地点，双方都使用了大量的装甲车进行拚死对抗，我们的敢死队战士也投入到这场惨烈的战斗之中。

出场人物：贝雷(1)、工兵(4)、狙击手(2)、小偷(8)



任务一：解救贝雷

在一开始贝雷等三人都被敌人抓捕并关押在不同的地点，由小偷一人展开行动。在开始距离贝雷最近，跑上台阶避开两名士兵的目标爬到二层平台上，打昏那名军官进入二楼房间，在墙上也可以故意让军官看到引他下楼，然后再爬上去。进屋后小心不要被发现，屋子里的箱子和床底都可以躲藏，调查柜子可拿到狙击子弹和药箱等。爬上楼梯在屋子里与贝雷对话，在箱子里拿到他的装备，匕首和诱敌器等。

任务二：解救工兵

有了贝雷加入暗杀就不成问题了，杀光这座小楼里的敌兵到处搜索一下。出楼后清除附近敌兵往上面那个绿色小楼摸过去，那里防守很严小心楼上的狙击手，院子里的军官可用香烟引出来杀掉，避开狙击手目光跑到院子里，在小偷的配合下进入绿楼杀掉里面的士兵，注意收集狙击子弹。

任务三：解救狙击手

同样潜入相邻的另一幢绿楼，里面柜子和士兵身上又可搜到10发狙击子弹，另外还有铁丝钳，救出狙击手后将枪和子弹全部交给他。

任务四：解救史密斯(Smith)

由救出狙击手的那幢楼后来到河边，用铁钳剪断铁丝网，小心地上有雷，用工兵排掉，如果没有扫雷器可以用手雷炸掉，过河前要派狙击手将对岸的狙击手杀掉，过河后清除沿岸的敌兵，进入那幢小楼找到史密斯。这里也可以从河中用潜水(B键潜水，Q键上升)由地下水道潜入到那幢小楼里。医救史密斯要用医药箱来给他们打针。

任务五：盗取敌军的电台密码

带着史密斯回到曾解救狙击手的那幢小楼，史密斯不能游泳因此只能从桥上过去，派队员清除沿途的士兵，用铁钳剪断桥头的铁丝网。进入小楼后下地下室，先让队员用电台发话，然后派小偷打开一旁的铁柜，盗取密码本，再让史密斯用电台与总部联络，敌人的总攻开始了。

本关通关密码：

简单：UN63A

一般：LPQ6T

困难：TRIB4

第九关:森严城堡(Castle Colditz)

地点:德国东部

任务:在德国东部小山附近的一个小城镇,由于河流环绕地形险峻而成为军事重地,colditz 城堡成为德军高层的居住地,也是关押战俘的集中营,这里的防范措施相当地完善,里面的牢囚很难逃脱出来。本关的任务就是潜入到这座城堡中解救队员。

出场人物:贝雷(1)、狙击手(2)司机(5)、间谍(6)、小偷(8)

任务一:解救刑场上即将被枪决的小偷

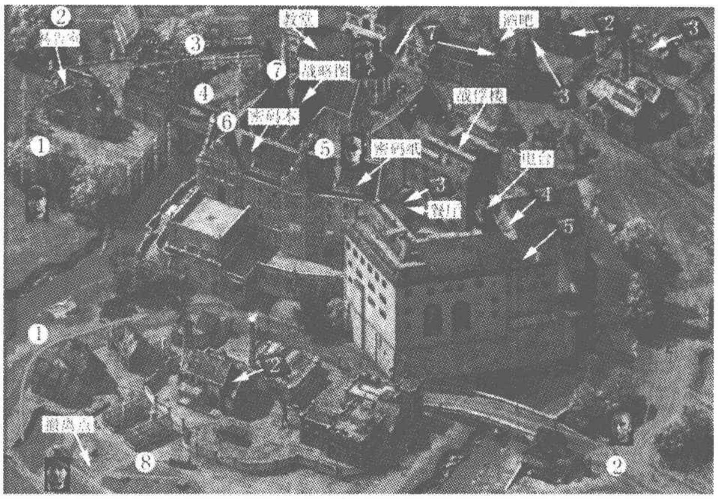
任务开始四名队员距离较远,贝雷和狙击手要到护城河外地去接应间谍和司机,清除沿河的敌人,然后由东南方的桥梁过河接近城堡。进入院落即可看到小偷同时被几支枪指着,这时小心不要弄响警报,分派队员分别从各个角落清除周围房间和屋顶的哨兵,小心狙击手,最后再同时行动杀掉院子中执行的枪手和军官。

任务二:寻找密码模纸、密码本和计划图

派贝雷由院落上阶梯由小门进去,进入一个大厅里有五名官兵,藏到桌子下逐个杀掉他们,最后调查衣架上的军服可以找到密码模纸。然后再到一个小房间里找另一件军服,得到密码本。第三件军服里可找到一张计划图。这里的三个行动步骤都在一幢大楼的不同小房间里完成,由于房间通道较为复杂,建议多使用任务标靶来确定行动方向,以免在楼里乱兜圈子。房间里的士兵要逐一清除,尽量不要弄响警报以吸引过多的兵力,玩这个游戏搞完美暗杀才具有挑战性。

任务三:带着三份计划文件用电台向总部传递

带着文件返回到庭院里由另一道门进入大楼,往上



爬过几层竖梯到达塔楼的顶端可找到电台。

任务四:营救城堡内所有的战俘

回到庭院进入另一幢楼房,进去后杀掉里面的所有敌人,若想解救这些战俘先要从敌兵身上拿到服装,再逐一交给这些战俘(用 W 键调查他们再给予),这样他们就可以化装成德军逃脱了,总共要解救八十多名任务才算完成,累不累啊?其实这是个支线任务,不去做也成。

任务五:所有队员利用热气球撤离

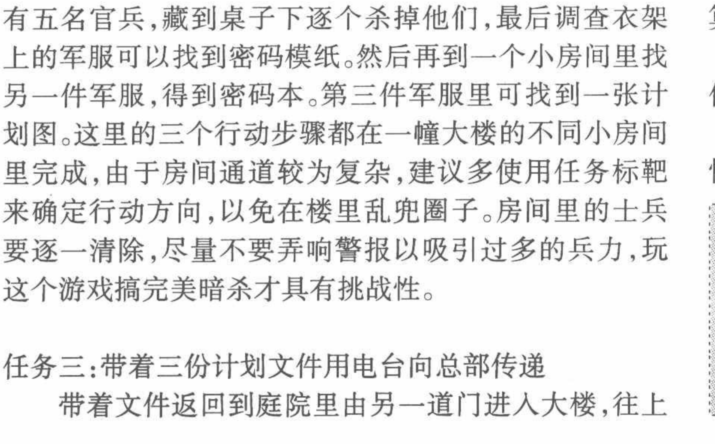
由于敌人已经被打扫干净,撤离是件很轻松的事情,热气球就在城堡的西南方向。

本关通关密码:
简单:VAZ2P
一般:SRCM8
困难:TRD78

第十关:战火燃烧(Is Paris burning?)

地点:巴黎

任务:1944 年 8 月,也就是诺曼底登陆的三个月后,大半个法国被盟军所控制,在 8 月 19 日艾森豪尔将军派出了一个装甲师来援助法国收复失地,法国被侵略四年



的噩梦即将结束。然而希特勒却中叫嚣着,说:“巴黎会像一堆残土样粉碎在敌人的手中”。德国军官住在一间旅馆之中,他指挥着第 813 工程师在巴黎的各个街道安置炸药,想要在撤退前将这座美丽的城市炸掉,这一次的任务就是要制止这场噩梦的发生。

出场人物:贝雷(1)、狙击手(2)、水手(3)、工兵(4)、司机(5)、间谍(6)、美女(7)、小偷(8)、小狗(9)

任务一:解除将军办公室的引爆装置

这一关的队员全部出场了,首先解决掉月台上的三名士兵,派贝雷爬上去先杀坐着的,将尸体背到后面的小屋,出来再杀巡逻兵,第三个就很 easy 了。来到二层先杀巡逻兵,再将剩下的引到角落杀掉。出月台看一下地图,密密麻麻地吓一跳吧,这里要运用各种杀敌技巧来撕破防守网到达地图西南角,尽量不要太接近铁塔,因为上面把守的哨兵较多,我是沿着下方的街道进行突破的,每人在这里打法各异就不再赘述

了。多利用小狗和间谍的吸引能力，难以撕破的地方要运用香烟等东西来吸引敌人。由于本关在进入建筑物前没有什么宝箱可以翻，大部分道具还要从敌人的尸体上获得，相信大部分玩友玩到这里搜身已成习惯了。

进入旅馆后上直接跑上二层，清理这里的敌兵，在军官办公室派工兵去拆除引爆装置。

任务二：找到美女 Natasha

她被关在同一幢大楼里，由长官办公室退到楼外，绕到大楼的另一侧并进入最右边的门，清理走廊里的敌兵乘坐电梯升到第四层，按 X 键走出来杀掉这一层的敌人，进入房间与美女谈话。

任务三：寻找上到铁塔的钥匙，抢到一辆坦克车，拿到地雷和手雷。

钥匙在地图西北边一个身穿黑色制服的军官身上，他就站在六角亭的旁边。坦克车要用司机来偷，先派队友潜过去将守卫坦克的敌兵引开杀光，有了坦克可就爽了，不仅可以轰掉敌人的装甲车，还可以一炮杀掉成群的敌兵。所谓的地雷和手雷其实就是油桶，可以用来对付敌人的装甲车。

任务四：利用铁塔顶部的电台与总部联系

在拿到钥匙后所有队员来到铁塔的底部清除这里的敌兵，派贝雷用钥匙打开铁门进到塔的内部，清扫一层的敌兵乘电梯来到铁塔中部，下电梯改换另一部电梯升到塔顶，看准时机按 X 键出电梯杀掉三名守卫，由电梯顶部的竖梯爬上去，出门后在塔尖上的平台杀掉三名士兵，在平台桌上使用电台联系总部，最后所有队员由塔顶登上飞艇撤离，游戏至此结束。

本关通关密码：

简单：9TT5W

一般：PAEN8

困难：1LPQD

三、隐藏关

《盟军敢死队 2》除了两个训练关和十个主关卡外，还有十个隐藏关卡来奖励那些细心耐心的玩家，条件是必须在战场地图上找齐所有的照片碎片，拼成一幅完整的图片。这些碎片散落在各个角落，船上车上海上陆地，有的甚至在机舱和水底，没有极大的耐心很容易错过，在游戏中多按 F10 吧。玩家每完成一个隐藏关卡会得到一枚徽章的奖励。

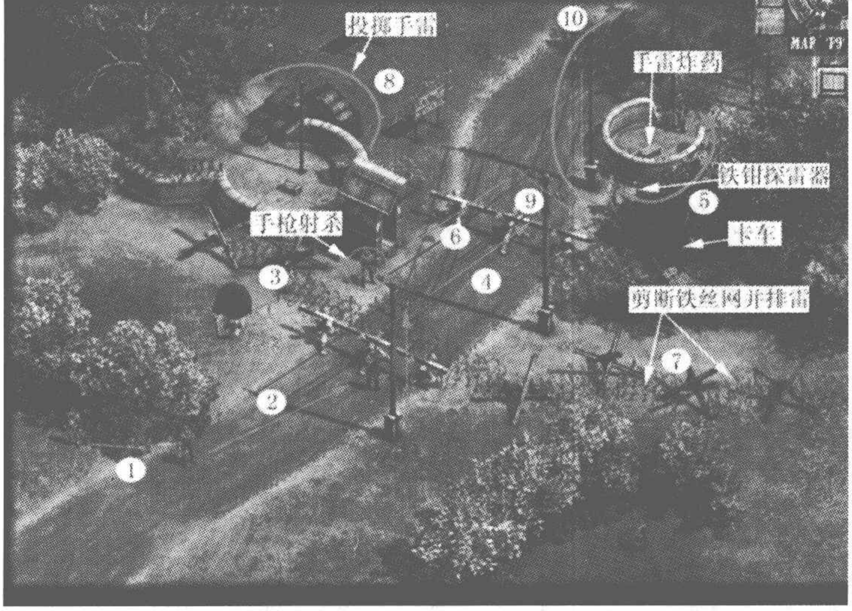
这些隐藏关都不算大也不太难，但较之主关卡来说短小精致而富于趣味，有很多情节是主关卡里所没有的，比如驾驶快艇在海中狂飚，驾驶坦克在敌人装甲里横冲直撞，排兵布阵迎接敌军的总攻 …… 有兴趣的玩家可以在很短时间内玩穿几遍，享受痛宰敌人的快感。好了，废话讲到这里，攻略开始了。

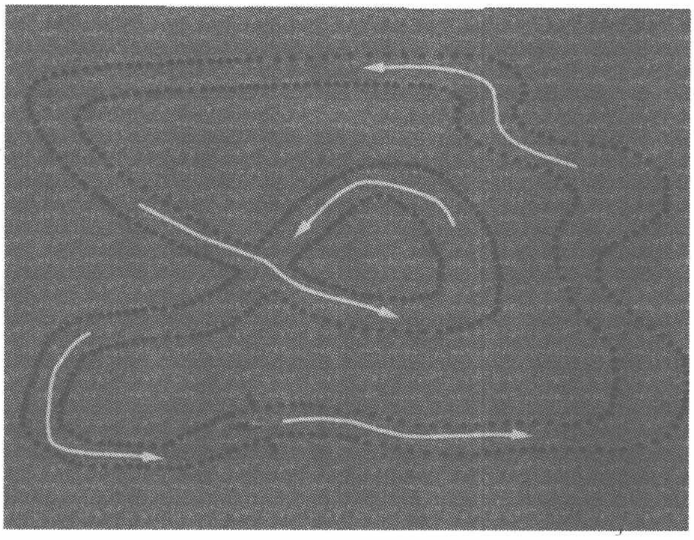
隐藏关 1：

任务：清除边境道路上的地雷，并使用敌人的车辆逃脱。

出场人物：司机(5)、小偷(8)

这一关使用的是训练一关的地图，在开始两人分站道路两侧树后，派司机解决路障前的两名士兵，只要动作麻利即可，被另一边的敌人发现也不会冲过来。岗亭边的可爬过去用手枪杀掉，归复平静后让小偷爬过路障打昏路右两名守卫，从用钥匙打开两只铁箱拿到手雷、炸药、铁钳和探雷器，爬回去将东西交给工兵。工兵剪断铁丝网将后面的地雷排除(共有 5 颗)。再次打昏两名守卫，工兵将之捆绑，然后爬到路左用手雷炸死 5 名敌兵，两人乘路右的 1 辆卡车由上方路口逃离。



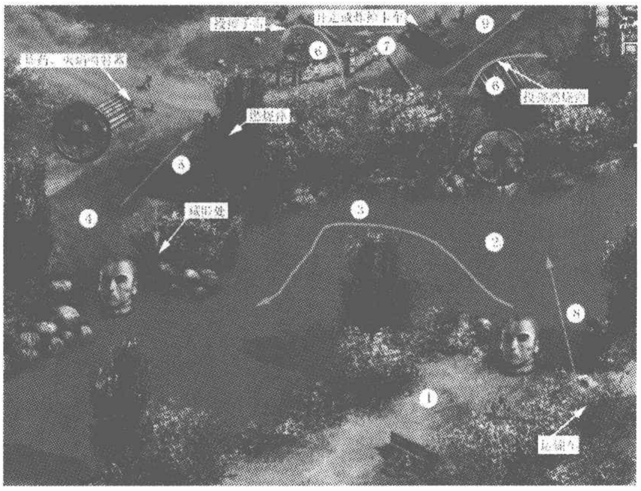


隐藏关 2：

任务：安全驶过雷区。

出场人物：水手(3)

在水域有一条由水雷排成的环形通道，玩家必须在90秒内走完所有的通路，其中岔路也必须要走一遍。操作不必用鼠标，用键盘的方向键很灵活，类似于赛车游戏，用 Shift 加油门提升速度，而水中的浮标尽量绕开撞上会迅速减速，并且在行动中不能碰响一个地雷。只要玩家走完所有路程并将快艇开到起始处，任务会自动结束。

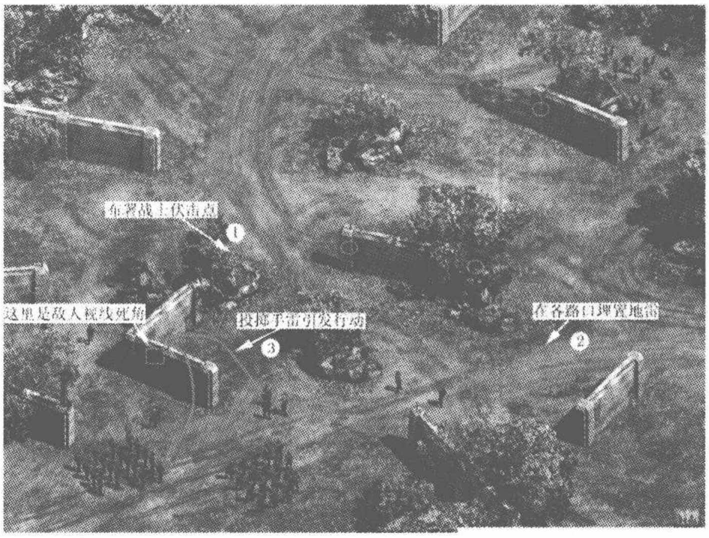


隐藏关 3：

任务：利用敌人的卡车将所有的队员撤离。

出场人物：贝雷(1)、狙击手(2)、水手(3)、工兵(4)、司机(5)

任务开始五名队员在岸边的木堆后，利用狙击手身上的香烟可以吸引党卫军队员、士兵和那名讲话的军官过来杀掉，剩下的打盹和讲话的士兵就好应付了，从箱子里拿到医药箱、燃烧弹和毒药。派狙击手射杀对岸的那名狙击手和对岸登陆处石后的士兵(他会扔手雷)，再让队员过河去杀对岸两个木堆旁的狙击手和守卫，岸边的槿木丛可以用来掩藏身形。两个木堆旁的敌兵是互相看守的，同样伏在岸边用香烟吸引，或者在爬到木堆后面放诱敌器和鼠夹来逐一清除，在木堆旁的箱子里工兵拿到手雷，用它可对付巡逻队。将敌人清除后找到马路尽头的卡车，用车旁的油桶将之引爆，所以队员由开始处的岸边上那辆运输船过河，开过卡车的那个路口过关。



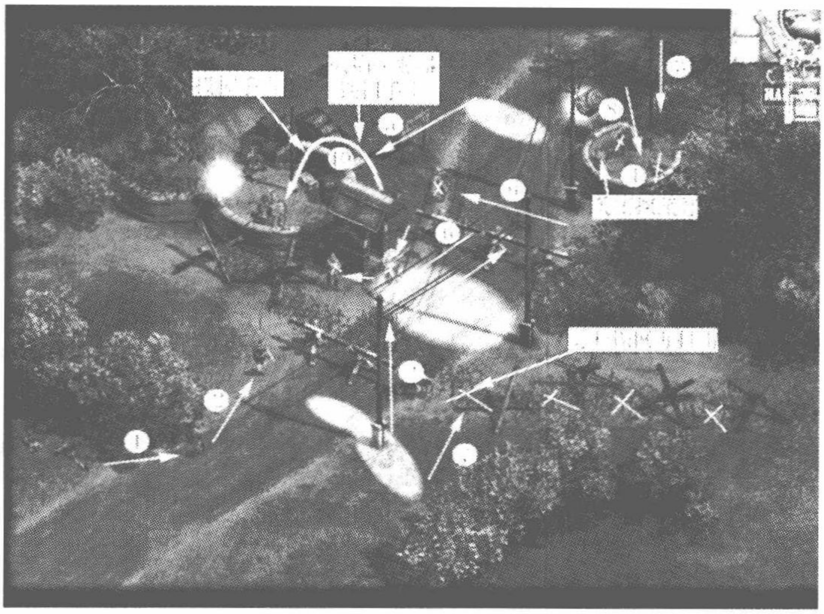
隐藏关 4：

任务：率领士兵抵御敌人的进攻。

出场人物：贝雷(1)、狙击手(2)、工兵(4)、司机(5)

本关取胜的关键在于士兵的部署，利用有利地形实现交叉火力，将来犯的敌兵纷纷射杀。在地图上有很多的掩护物，比如断墙，石头。将士兵逐个地派过去把守，差不多每个墙边和石后都可放一个，士兵的数量也刚好够用，每个士兵都切换到卧倒警戒状态(按 L 键)。行动中小心不要被敌兵发现，一旦发现攻击也就开始了。

将士兵安排好后派工兵上场，在各个路口去埋地雷，如果不知道敌兵会经过的重要位置可以先存盘打一次观察。将地雷埋好后再派司机将夹子也放上，两个人爬到敌兵集结的营地附近，可以找到一个墙角(看附图)，就是那三名军官的一侧，那里是敌人视线的死角，爬到那里后让工兵用手雷先将军官炸掉，敌人的疯狂的进攻开始了，由于敌人比较密集用五枚手雷可以炸掉二十多名，再加上司机的燃烧弹能冲下来的敌人已经没有多少了。等敌人的救援部队赶到，下面埋伏好的士兵就足能应付了。



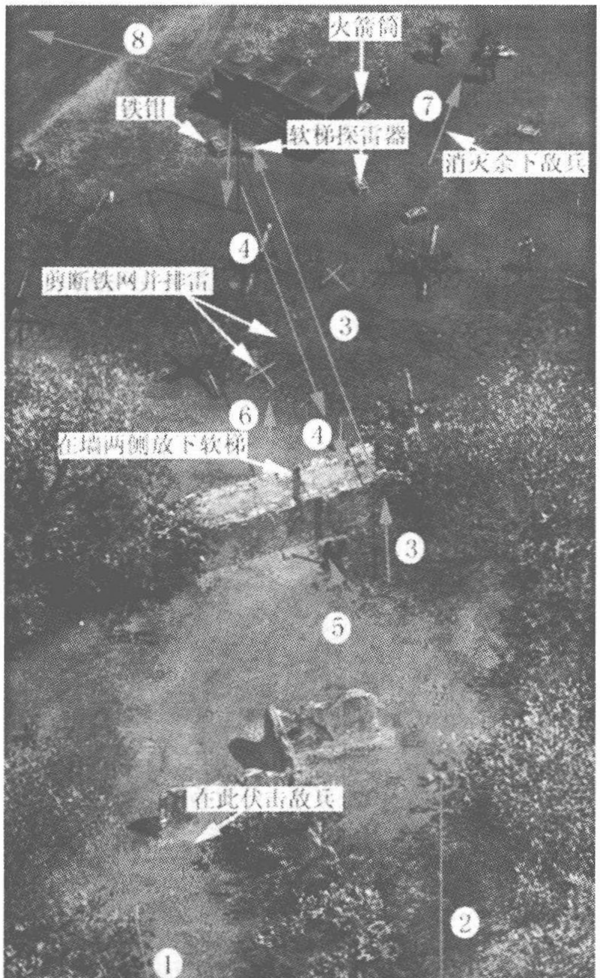
隐藏关 5:

任务:消灭所有的敌兵。

出场人物:工兵(4)、小偷(8)

这一关用的仍是训练一关的地图,不同的是夜晚作战,敌人的视野会有所减小,但要小心探照灯和手电的照射。先打昏树边不动的士兵捆住藏好,搜查找到香烟和服装,让小偷换上服装跟着那个那手电的巡逻走到左边用拳打昏,工兵过去捆上藏好,小偷由电线杆和电线爬到马路的尽头,下去后爬入掩体打昏两名哨兵,用控制台将两只探照灯关掉,然后爬到马路另一侧用钥匙(S)打开铁箱拿到铁丝钳、火焰喷射器和手雷,爬入掩体打昏一名干活的敌兵,从箱子拿到酒瓶和医药箱。

由电杆爬回去将东西交给工兵,工兵开始剪断铁丝网并排除地雷,两人通过路障派工兵一人可将掩体外所有的哨兵清除,最后再用手雷炸死掩体内说话的那三名任务结束,由于火焰喷射器很少用,玩家也可以试试这种少见的武器,用 Z 键发射火焰将敌人烧死。



隐藏关 6:

任务:突破敌人的防御,带领队员乘卡车离开。

出场人物:贝雷(1)、间谍(6)、司机(5)

这一关有了贝雷和间谍的暗杀组合,突破敌人的防守不成问题。在开始派间谍换装与上方墙后的士兵谈话,贝雷扔香烟将树丛边的士兵引下来杀掉,再爬上去杀与间谍说话的那名,搜查两具尸体可找到冲锋枪和六十发子弹,由于上方的看守很严密可以采用暴力一点的手段突破,派贝雷伏在墙后用枪声引敌兵冲下来,按 M 键用冲锋枪扫射,在这里可以杀掉五六名士兵,搜查尸体补充弹药又是一百多发。接着到树林的末端去杀掉军官和两名士兵,将被捆着的工兵说话并解救出来。

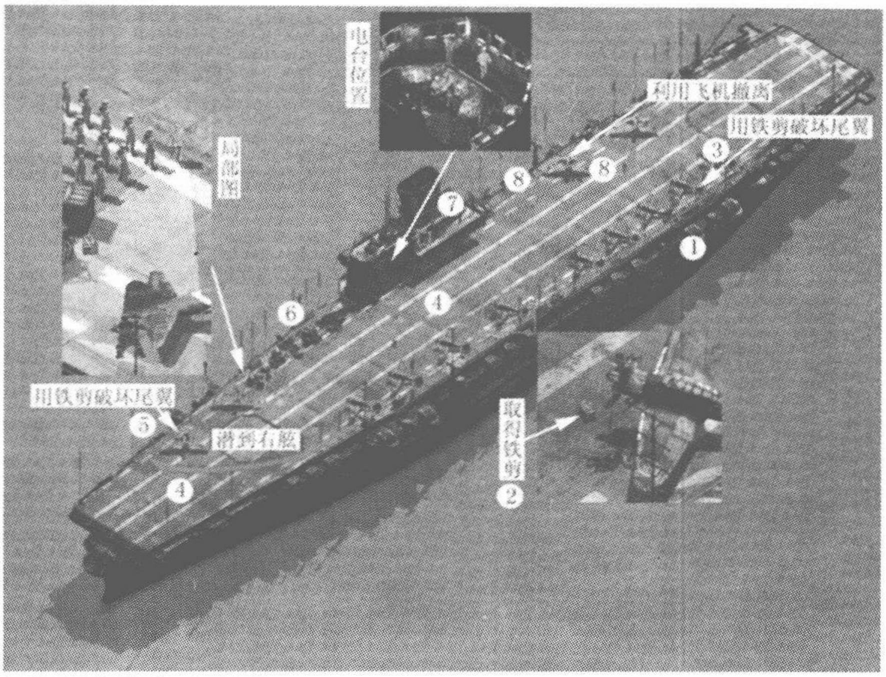
贝雷由电线杆爬入敌军营地,干掉在铁丝网后面工作的士兵,在卡车旁的箱子拿到探雷器、两个绳梯和铁丝钳。将尸体藏好后用香烟将上面走动的巡逻引到卡车后面杀掉,卡车另一侧的士兵和党卫队员可以爬过去迅速用匕首干掉,要先杀士兵才不会惊动军官那边的士兵,最后再用冲锋枪解决掉剩下的敌兵,从一名军官身上找到一本笔记。由电杆爬回去跳落到那堵围墙上面,两侧放下绳梯(E)让工兵间谍和司机爬过去来到铁丝网前,用铁钳将铁丝网剪开。

用探雷器将雷区的地雷解除,也可以用司机身上的燃烧弹来将雷区的地雷引爆,队员通过铁丝网和雷区后全部登上卡车任务结束。

隐藏关 7:

任务:破坏敌机的尾翼

出场人物:贝雷(1)、工兵(4)、司机(5)、小偷(8)



先让贝雷爬上甲板,用匕首杀掉巡逻的白装海员(也可以用枪声将甲板上的海员引下来,在他们爬梯子的时候逐个击毙),由船舷往船头方向爬过去,可以看到一架正在修理的飞机,这里有两个人身上有枪,一名修理工,一名白装海员,快速跑过去用匕首杀掉这两个,剩下的工人只会用拳很好杀,从飞机头部的箱子拿到铁钳、毒药和烟雾弹。清除左舷附近的敌兵,这里敌人虽多但看守松散比较好杀,然后破坏掉各架飞机的尾翼。找到适当的位置跑到右舷,那边只有两架飞机,躲闪及时的话几乎不用搞暗杀,只要破坏掉尾翼就成了。旁边敌人训练的细节很有趣,一名海员转身慢了点,长官跑过去狠狠地踢了一脚,凶凶地数落个没完,呵呵。

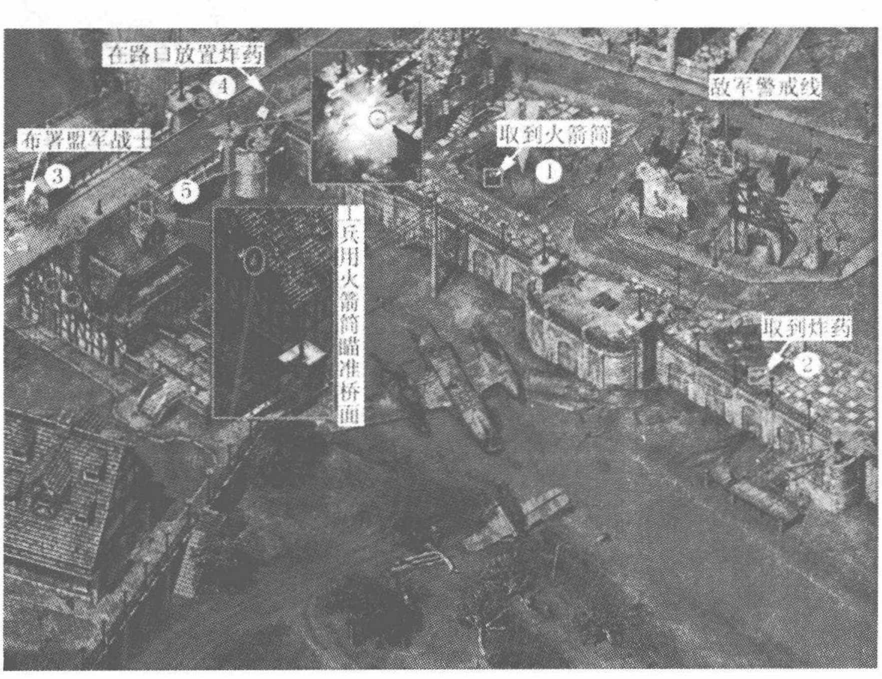
沿右舷的货物后面往主舰爬过去,到达平台时逐层清理掉守卫,这里杀敌方法很多,可以用诱敌器引,也可以开枪引,再用贝雷和司机身上的冲锋枪来扫射,暗杀的话可以用诱敌器和鼠夹与匕首来配合。爬上去绕到左侧进入船舱,第一个房间是狭长的通道,放烟雾弹闪进下一个房间,另一个方法是进去后马上卧倒,按 X 键切到自动警戒,开枪吸引敌人,队员自动守在门口杀掉跑来的士兵,这里敌人只能往门口冲过来,没有后顾之忧。下一个船舱分隔成多个小房间,将里面的船员杀光后小偷在屋子里开箱子,拿到药箱等补给,最后冲到尽头的驾驶舱将里面的官员全部射杀,利用中央的电台发送电报。

最后回到甲板上消灭船尾附近的敌兵,四名队员分别乘两架白色战机离开,等敌人驾机追来时却发现由于翼尾被破坏而一头扎进到海里,搞笑。关尾动画也很精彩,盟军空军得知了航母的位置一番狂轰乱炸,敌人的战机因不能起飞毫无战斗力,敌军损失惨重。

隐藏关 8:

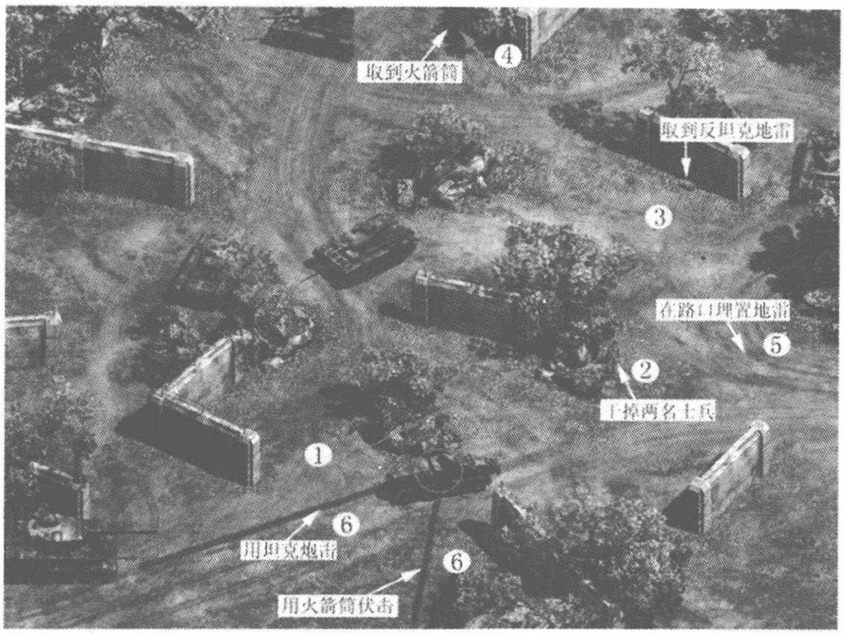
任务:抵御敌人的进攻。

出场人物:贝雷(1)、狙击手(2)、工兵(4)、小偷(8)



这个隐藏关不是单独的关卡,而是第八关的延续,人物和敌人的位置不变,但只有集全六张照片碎片才能打到这里,否则关卡自动结束,比较难找的一片是在河中失事飞机舱里,要在一士兵身上找到焊割枪来打开飞机后舱门,在里面找到左上角的碎片。

在总攻之前要象隐藏关 4 一样部署盟军士兵,将队员部署在两座桥南各个有利位置,士兵全部切换到自动警戒状态(L),队员尽量要分散,否则被坦克一炮击中损失就大了。接着派工兵到桥北头去放炸弹和地雷(注意搜索地图上的箱子,可找到几枚手控炸弹和火箭筒,没找到的话从盟军战士身上可能拿到,敌人身上还可找到地雷)。进攻开始后敌人会发动四次攻击,会分别从两座桥攻过来,有一次进攻是两岸同时进行的,每次出动一辆坦克,用炸弹和火箭筒重点将之摧毁,那些散兵游勇就不足为惧了。



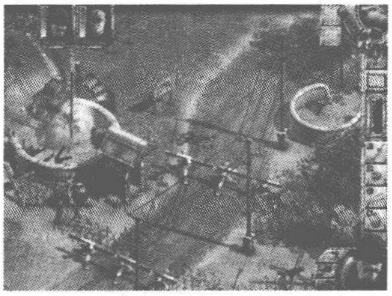
隐藏关 9:

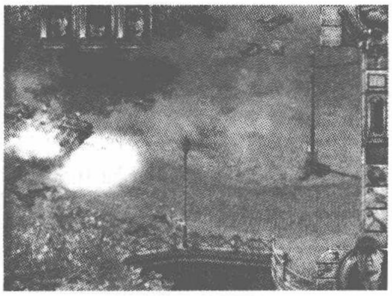
任务:摧毁敌人的所有的装甲车。

出场人物:工兵(4)、司机(5)

这一关没什么复杂和难度,在上坦克之前要先去清除战场上的榴弹兵,敌人坦克火力虽然强大,但移动缓慢,跑动快的话不会对队员有什么威胁,杀掉地图上的士兵后可以在墙边两只箱子分别拿到反装甲地雷和火箭筒,在敌人坦克车经过的路上埋好,然后两人上坦克车,司机只负责开车(方向键),工兵则专门开炮(Shift + 鼠标左键),两人配合搞掉地图上所有的敌人装甲,移动中也同样要小心自己埋下的地雷哦。

还有一种刺激一点的玩法,可以派队员迅速在路上迅速跑动捉迷藏,敌人的火力会误炸掉己方的坦克车,我方可以不费一弹完成任务,有趣吧。



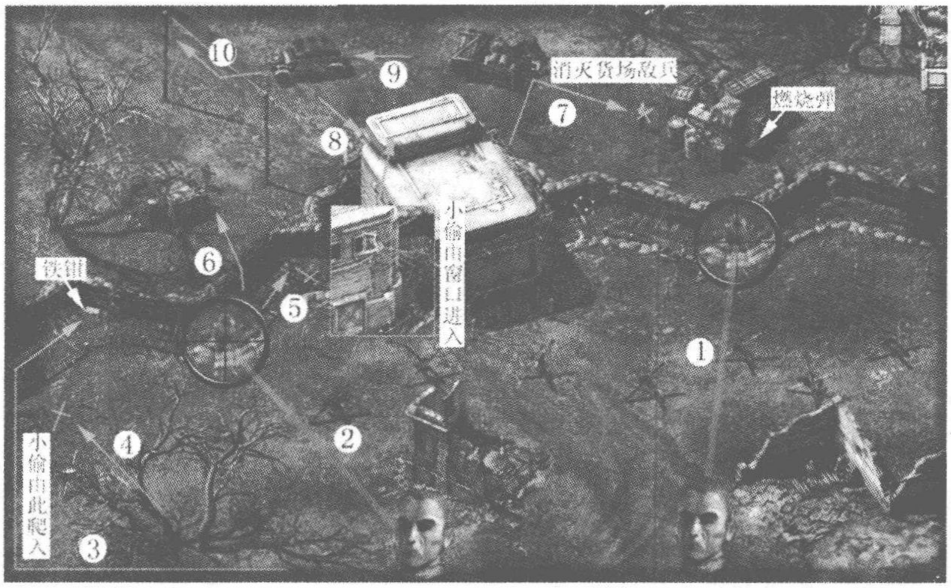


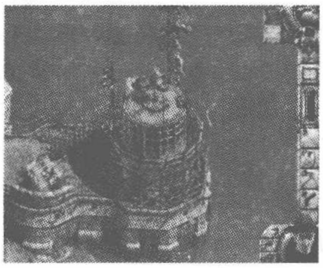
隐藏关 10:

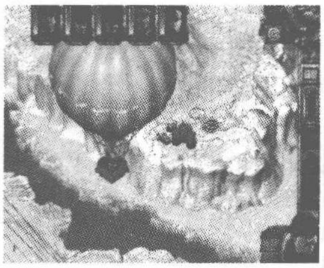
任务:利用敌人的卡车逃离战场。

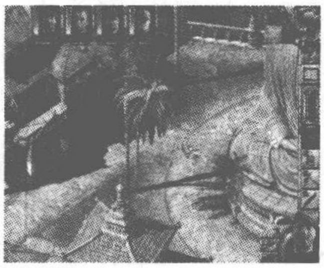
出场人物:贝雷(1)、狙击手(2)、司机(5)、小偷(8)

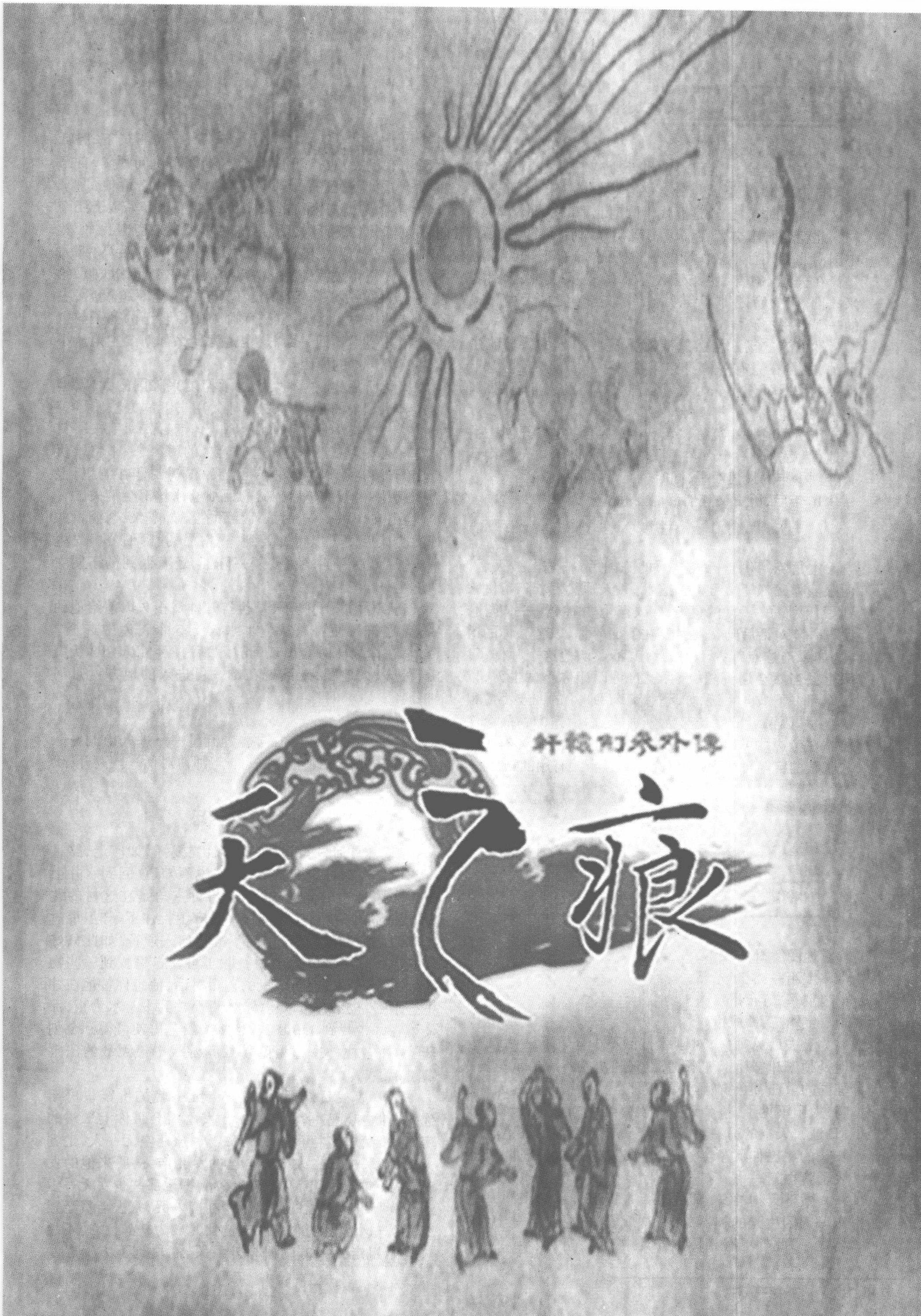
开始先派狙击手到两侧射杀掩体后的狙击手,小偷从铁丝网下爬到左上方坑道内打昏士兵,从铁箱里拿到铁丝钳、铁铲和燃烧弹。爬回来将装备分给队友,用铁钳剪开铁丝网进入战事坑道,清除里面的士兵。来到燃料库外发现大门已被锁上,可以让小偷爬上电线杆顺电线过去,由二楼窗口跳入从里面打开大门,也可以在门外开枪将军官引出来杀掉,从尸体上能搜到钥匙,进去可找到药箱和一堆酒瓶。最后所有队员上车撤离,全部任务结束。










天之痕

妖星崩裂，魔界降临，

太古五神器，真能阻遏神州天劫？

自古以来，天下就是分久必合，合久必分。当历史翻到这一页的时候，已经是五代十国南北朝的末期。

北朝名君隋文帝在消灭了南朝陈国后，终于结束了中国南北朝几百年来长期的分裂局面。幸存下来的陈国皇裔在公元601年，集结了数万大军，兴兵反抗，意图复兴故国。隋文帝随即下令平乱，领军当然便是灭亡陈国的一代名将：杨素。

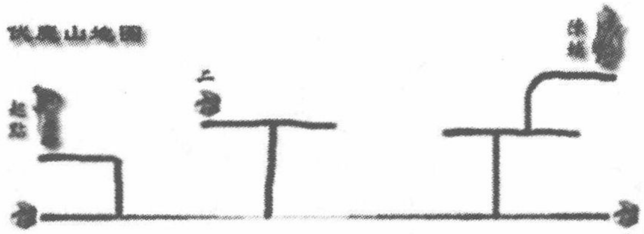
然而这次杨素居然只带领了不到20人的兵马前往平乱，并且在只有一位身穿斗篷，‘手持黄金之剑’少年出手的情况下便将陈国数万复国大军打的人仰马翻，烟飞灰灭 ......

正所谓时事造英雄，‘黄金剑’少年注定将开创一番天地，然后这时一个尚在襁褓中的生命也已被天定将是黄金剑少年的最强对手，同时也是世界的拯救者。

16年后，历史又静悄悄地翻过了一页 ......

序

主角陈靖仇是已经被灭的陈国后裔，陈国被灭后，便跟随师父陈辅学习鬼谷道术。一天师父带着陈靖仇来到了【伏魔山】，目的便是要取得上古神器——‘昆仑镜’。一阵对话后师父便说要在前面等你，以考验你的道术。如果连这点都办不到的话就不要认他这个师傅了。跟上去当然会遇到随机的怪物，可以让你小试牛刀，以及熟习一下战斗系统，如玩过《轩辕剑参》的朋友都应很快上手，因两者的系统是无分别的。而沿途的物品今次要站在旁边才可以拿取了，在一条向下的楼梯旁有个比较隐蔽的宝箱可得到‘洞察光环’，是个颇有用的物品。



地图解析：

宝箱一：洞察光环。

宝箱二：布帽。

宝箱三：铁戒指。

上去后见师父，对刚才打倒不少怪物而沾沾自喜。但是师傅却怒斥了陈靖仇，原来阿仇并不想要承担复兴陈国的重任，但是在师傅的教训下认了错。忽然，天昏地暗，太阳不见了，整个天空弥漫着红色，原来是天狗蚀日（日蚀），天空的另一边，出现了一粒极巨大的红色流星，长长的尾巴伸展了半边天。师父说这是妖星现世，是代表了隋亡陈兴……

撇下天狗蚀日，师徒二人走进那神秘的山洞，里面有一闪闪生光的神器，原来这就是‘昆仑镜’，是十大神器之一，此外更有相传集齐其中5件：‘伏羲琴’、‘神农鼎’、‘崆峒印’、‘昆仑镜’及‘女娲石’，便可得天下。因师父恐怕有机关，故打开书籍查看。期间靖仇问师父，自己的父亲是如何死去的，师父便将原委一一告诉他：原来十六年前，师傅与阿仇的父亲集会结了数万军队于江南起兵复国，隋文帝得知后，派出将军杨素来迎击我军，然而前来的，是他的弟子杨拓及只有二十人的兵马！那人在顷刻间便将数万精兵化为乌有，那拥有‘阴阳妖瞳’的杨拓，当日一战只是用来练习罢了……全军覆没后，主角的爹娘亦被人搜到杀死，而师傅则以自己的孙子与主角交换才侥幸捡回一命。这也是为什么师傅要主角从小学习鬼谷道术的原因。

靖仇听后，虽然不大愿意承担复兴陈国的大任，但命运弄人，也只好认了。之后师父用书上的方法解了镜上的冷气，陈靖仇便上前拿起‘昆仑镜’，怎料引来一只上古魔兽‘饕餮’！师父知道‘饕餮’的厉害，一掌将靖仇打出洞外，自己以冰丝把自己与‘饕餮’封印在洞里，但为期只是一年，一年后师父的元神及冰丝都会消失，‘饕餮’会出来作恶。一个时辰后主角在洞外醒来，与洞里的师父交谈后便可以得知要到‘夏雷泽’找师伯公山先生来救援。最后并叫靖仇要复兴陈国，还有遇到杨拓便立即逃走……

到了【伏魔山】脚下，靖仇打开师父很久以前给他的‘符鬼之符’，便可以从金木水火土5个符鬼中选择1个，它在你战斗时会出现助战。然后，便可以走出【伏魔山】，进入大地图，走到现在惟一可进入的地方：【月河村】。

要点：

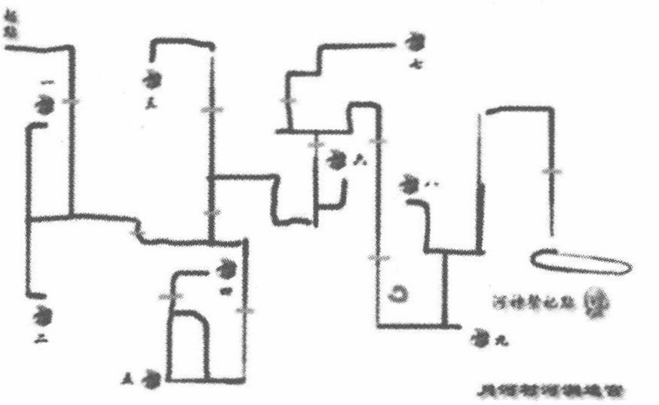
与师傅对到——›山洞前看流星——›进入山洞——›与师傅对话——›触摸铜镜——›与师傅对话——›离开【伏魔山】时选择符鬼。

月河河神

到了【月河村】，问那些路人【雷夏泽】如何走，路人有的说忙着河神祭典的事，有的说不知道，问到水井上方大夫家旁边的张老伯，他会告诉主角是在这村的北方。当靖仇想过桥往北走时，却被守卫拦住了。守卫说过三天便是河神祭，这段期间不准任何人通行。如此只好到旅店投宿了。在【月河村】，除了可在村里找到一些物品外，也有个支线：与城里的乞丐对话，他想你替他在井中打水喝，按水井可取得清水，直至按到没有水为止，那便可在井中找到150块钱。将水交给乞丐便可得到金创药了。在客栈外左边墙隐秘处有游戏中最无敌的法宝“蓝格怪衣”。

到旅店找贺老板，他以三十元一晚的价钱租房给你，先住一晚吧！一位白发的少女小雪会带你上二楼的房间（她就是女主角之一）。第二天，旅店空无一人，走到大夫的家，夫妇二人抱着自己的女儿痛哭，原来他的女儿被抽中成为今年河神祭的祭品，据说那些少女无一生还！返回旅店，小雪的弟弟小朔在门外哭，人去与贺老板交谈得知小雪愿意代替大夫的女儿成为祭品，小朔不想失去姐姐走到下方的树林外痛哭，靖仇到下方安慰小

朔，答应往树林中的月河洞救出小雪。于是小朔便会告诉靖仇一条前往月河洞的秘密信道。



地图解析：

宝箱一：铜戒指

宝箱二：解病万灵丹

宝箱三：皮手套

宝箱四：皮靴

宝箱五：罗勒草

宝箱六：还灵丹

宝箱七：星君眼，法宝。装备上可以增加额外的攻击10%，完全修炼完后则可以加50%

宝箱八：银月簪

宝箱九：入地金牛粉

到了月河洞内，记紧将生命值保持一半以上，因为有些怪物的怒击会扣百多HP的。走到月河洞的尽头，一班村民正准备将小雪送进洞中，虽然靖仇解释这实在是妖怪所为，并不是什么河神，但村民为怕河神发怒，将小雪推入洞内去了！

没办法，为了救人靖仇毫不犹豫地便跳下去救小雪，此时河神鲛精出现，想将小雪送入口，却被一道力量吓退一口吐出。靖仇便与这可恶的食人鲛精决战！轻松取胜后，鲛精便忿忿地逃走了。打败他后可在右方找到不老泉水(HP上限+40)，之后便可从左方离开。离开月和洞后靖仇会教了小雪一些法术，她一会儿便学会了，自此小雪便加入成为同伴！

但是没有想到得是出洞后回到【月河村】，却尸横遍野，血流成河！不用说是那鲛精干的好事！再和他决一死战吧！今次那鲛精的HP会变得很高(应有2000以上)，小心。

虽然杀死了鲛精，但是贺老板及小朔都死了，小雪十分伤心，再加上村民认为这是他们与河神作对的后果，要赶他们出村，小雪依依不舍地离开了在此长大的【月河村】，与陈靖仇一起展开旅程了……

要点：

与麦商张老伯交谈——→从北边的出口离开被挡——→前往贺老伯的旅店投宿——→上楼与小雪交谈——→到大夫家与岳大夫交谈——→进旅店与贺老板交谈——→到右下方树林前与小朔交谈——→进入山洞杀到祭祀处——→跳入河中查看小雪——→战鲛精——→与小雪交谈获得——→再战怒意鲛精。

支线：

获得“神秘果”：在村口右边的木盆中。

帮助乞丐：与乞丐交谈——→到井边打15碗水给乞丐——→得到金创药——→将井中的水打完后得到150块钱和9碗清水。

获得“炸药”：祭祀处的祭坛上。

获得“青龙灵珠”：在得到“雨皇花”前的一个场景中，下方的岩石中。

雷夏泽

来到【雷夏泽】，陈靖仇给小雪吟了一首诗后与屋前的小姑娘交谈，从而得知公山先生就在屋内。进入其中后先与老妇交谈，说明来意后进入内屋与公山先生交谈。没想到靖仇寄予众望的公山先生已经身负重伤，而要打败「饕餮」，除了需要神镜，还需耗费大量的元神之力。现在的公山先生已经是无能为力了。陷入绝望的靖仇与小雪正不知如何是好的时候，公孙夫人却告诉两人还有一个办法：原来公孙先生就是被当朝的太师宇文拓手中的黄金剑所伤，剑气至今还留在公山先生的体内。只有找到同样是十大神器之一的「神农鼎」，用它炼出的药才能够有效的驱走剑气。当靖仇问道如今这「神农鼎」的所在时，公山夫人也只是说大概就在宇文太师的手中，但是具体的她也不是十分的清楚。不过公山夫人建议陈靖仇与小雪先前往以前保管「神农鼎」的北方拓跋部落问个清楚。得到神农药方以及塞北地图后就可以离开【雷夏泽】了。

要点：

进入【雷夏泽】——→与小女孩交谈——→进屋后与公山夫人交谈——→然后与公山先生交谈——→再与公山夫人交谈。

支线：

小游戏一：与公山先生交谈后可以与门口的公山梦玩猜数字游戏，获胜可得不老之泉水。

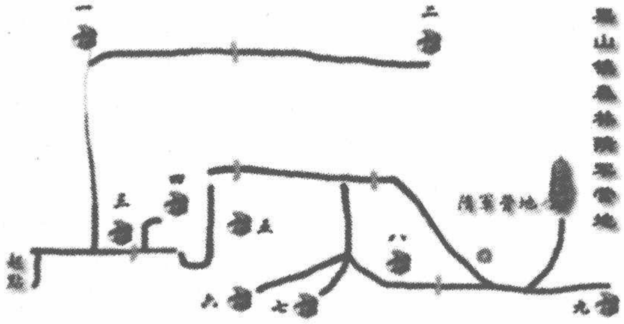
黑山镇

进入【黑山镇】，从镇民口中得知这里来了一些京城的隋军到处捕捉小男孩，听说是用他们的血来献给什么京城的郡主。进入酒肆找了一个位子刚刚坐下来就听到外面一阵喧哗，陈靖仇与小雪急忙赶了出来。原来官兵正在外面四处捕捉小男孩。看不过去的两人正要打抱不平等时候，一个胡人装束的少女突然出现并且打倒了大部分的隋军，没想到带队的高尉官变身成了邪尸骷髅并且轻而易举的打倒了胡人姑娘。

陈靖仇与小雪自然不能袖手旁观，一番激战后终于将邪尸骷髅解决了。原以为这个胡人姑娘会感谢两人的救命之恩，没料到她却对所有的汉人都恨之入骨。正在此时，这个姑娘的姐夫张烈带着三个手下出现了。为了感谢两人搭救玉儿之恩，张烈邀请两人前往酒肆。从而得知原来他们就是靖仇与小雪正在寻找的拓跋部落族人。这个胡人胡人姑娘则就是拓跋玉儿。「神农鼎」原先的确是由他们保管，但是整个部落被隋军灭了之后只有

一小部分人跟着张烈以及拓跋姐妹逃了出来,「神农鼎」也就被隋军抢了去。交谈正酣时,张烈的手下突然进来窃窃私语了一番。随后张烈就要告辞而去,原来他们又发现有一支隋军跟随他们,而且其中有与前面的高尉官一样的妖魔。陈靖仇与小雪自告奋勇要与张烈一起去对付隋军。于是张烈加入队伍。

离开【黑山镇】,三人来到东边的竹林,一路杀将进去救出了被困其中的四个小男孩。随后再战胜同样可以变身为妖魔的司马尉官就可以离开了。



地图解析:

宝箱一:飞斧

宝箱二:罗勒草

宝箱三:还魂丹

宝箱四:还灵丹

宝箱五:还魂丹(隐藏)

宝箱六:罗勒草

宝箱七:玉灵镯

宝箱八:电光圣镯(隐藏法宝)

宝箱九:还灵丹

地图上红色标记为存盘点。

要点:

进入【黑山镇】——→到店向老板要吃的——→离开酒店查看官兵——→再次查看官兵——→大战高尉官——→帮助玉儿——→进入森林迷宫杀到深处——→与官兵交战——→营救四名孩童——→与司马尉官交战。

支线:

九样花木:在【黑山镇】进入药店与李瞳儿交谈,可获得收集药材的任务,需要寻找龙舌兰、博落迴之根、海檬果、山蛇莓、龙骨木、紫藤叶(飞头蛮+鬼魂)、延胡索之花、大叶合欢散、菟丝魔子。

龙舌兰:在【月河村】内药店边的水缸、在【黑山镇】药店购买。

获得电光圣镯:在森林迷宫中一个石塔中可以找到。.

小游戏二:在【黑山镇】上方一茅屋内与小女孩馨馨交谈,获胜可得翠玉金钗。

大雁岭

回到【大雁岭】上,陈靖仇与看守的符殷、石城交谈后进入了拓跋族营寨的帐中拜会张烈。寒暄之后他就带领大家去见他的内人,也就是拓跋玉儿的姐姐拓跋月儿。之后众人又前往探望拓跋玉儿的伤势。但是玉儿似乎依然对陈靖仇很不客气,隋人的灭族之恨似乎对她是如此刻骨铭心。陈靖仇回到主帐营中继续向张烈打探「神农鼎」的下落,结果听到的还是那段宇文拓黄金剑的神奇传说,不过张烈答应会派人四处打探神鼎的去向。

六天之后,终于有了「神农鼎」的消息。张烈得到消息,宇文拓瞒着皇上私藏「神农鼎」被发现,被命令立刻运回。当正提到关键的运鼎路线时,突然有人来报说玉儿偷听到运鼎路线后独自下山寻鼎去了。张烈获悉后就决定与陈靖仇一同下山寻找玉儿。

要点:

来到【大雁岭】后与看守帐篷门口的符殷、石城交谈——→进入帐篷与拓跋月儿交谈——→再次与拓跋月儿交谈——→出帐篷与张烈交谈——→(六天后)来到中央大帐篷与张烈交谈。

支线:

获得灵神天药:在【大雁岭】中央的鼎中找到。

获得山蛇莓:在【大雁岭】右边第二个帐篷内找到。

获得延胡索之花:在【大雁岭】右边第一个帐篷内找到。

获得博落迴之根:在【大雁岭】下方四根旗帜的右边栏杆处。

芦家渡

三人一行来到【芦家渡】,向看守船只的隋军打探虚实,得知这里所有的船只都已经被韩公公包下来,要运送给皇上的美女。再次打探时正遇上韩公公押送美女。三人经过一番商量之后决定装扮成押运美女的样子混上龙舟。张烈负责假扮隋军官兵,阿仇和小雪则寻找装扮美女的办法。在寻找到了可以制成胭脂的花、细丝绸、乌蛮簪子之后,阿仇和小雪就与张烈在客栈会合。假扮完成之后,三人顺利的混到了船上。

三人在船舱深处发现了被抓来的众多美女。在一一问过美女之后,三人来到一个装满铜器的房间,不料却被韩公公识破,于是三人卸去化妆出手与隋军官兵大打出手,然后他们将被抓的女孩一一放走。最后经过与四个隋军队长的激战之后,他们不但顺利夺船,还抓住了韩公公,在逼问之下韩公公讲出了「神农鼎」将运往龙舟的消息,陈靖仇心软不忍下手杀这个狗太监,但是张烈不容分说就干掉了这个家伙,并告诉他对坏人不能有妇人之仁。之后三人启程就前往【大梁】继续探寻神鼎的去向。

地图解析：
宝箱一：灵界指标（隐藏）
宝箱二：罗勒草
宝箱三：还灵丹（隐藏）
宝箱四：凤尾草液
宝箱五：还魂丹
宝箱六：金象晶矿
要点：

进入【芦家渡】——→两次与看守船只的隋军交谈——→（张烈暂时离开）——→在码头附近的岩壁上找到可以制成胭脂的花——→用皮靴与小兰交换得到吴蛮簪子——→用手镯与殷婆婆交换得到细丝绸——→进入客栈与张烈交谈——→来到船上后进入第二船舱后与所有的女孩交谈——→出舱与张烈交谈后来到船底舱房——→来到放满铜器的房间后战胜来袭的隋军——→出舱战胜三个隋军队长后回到第二舱房救出所有被抓的女孩——→出舱后再次战胜四个隋兵队长。

支线：

获得地捻根：首先与杜大娘交谈得知“船到桥头自然直”——→然后到码头调查（空格键）得知“石中隐玉别有心”——→然后到码头附近的一块巨石处调查得知“可遮阳避雨之物”——→前往杂货商杨老板处的大雨伞调查得知“五缶之处藏机巧”——→最后再到码头附近的五个罐子中调查可以找到地捻根。

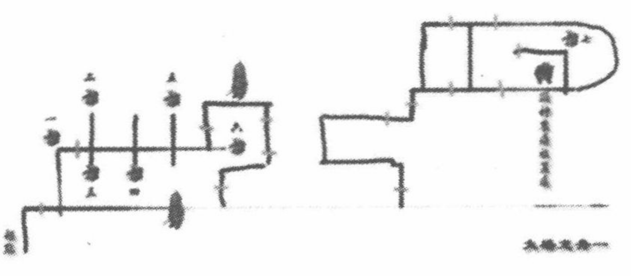
获得灵界指标：刚一上船可以在罐子中找到。

获得金象晶矿：在放满铜器的房间内可以找到。

资助旅人：与客栈前焦急的旅人交谈三次，然后资助三百两可得映霞钢环，资助一百两可得紫玉冰晶。

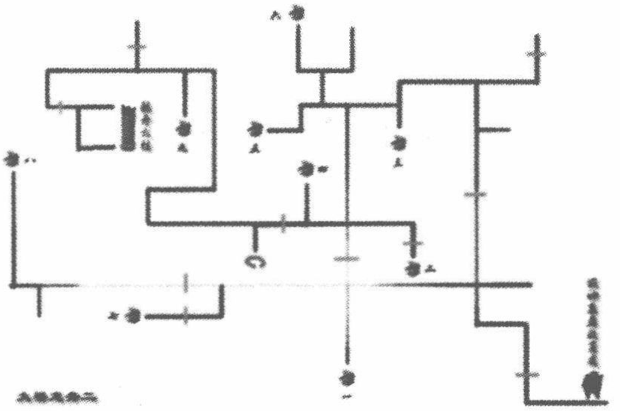
龙舟

来到繁华的【大梁】，大家四下打探神鼎的下落，武器店门前的徐老头告诉他们神鼎在龙舟上，并被奉为镇舟之宝。于是陈靖仇一行立刻决定前往一探究竟，在躲过龙舟士兵们的层层防卫之后，他们最终安全到达藏鼎的房间。可是三人却发现这个鼎看上去似乎很新，实在没有个上古神器的样子，小雪好奇之下摸了一下鼎，上面竟落下鼎的耳朵，急得小雪哭了起来。张烈上前一碰也碰掉了鼎脚，众人疑惑之中张公公正好闯了进来，张烈立刻拿刀上前架住他追问这鼎的情况，这才知道这是个假鼎，真鼎已经被一伙强盗劫走。这下阿仇又动了恻隐之心，放走了张公公，不料他一逃出去就立刻大叫抓强盗。三人只能立刻从暗道逃走，陈靖仇也了解到对敌人不能心慈手软。

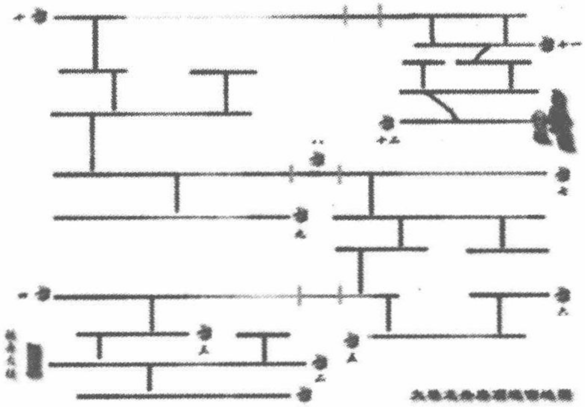


地图解析：
宝箱一：飞刀
宝箱二：银项链（隐藏）
宝箱三：入地金牛粉（隐藏）
宝箱四：鼠锤（隐藏法宝）
宝箱五：蒺藜杵棒（隐藏）
宝箱六：护心镜
宝箱七：蛟鳞衣（隐藏）

三人逃跑中来到另一龙舟深处，并籍由船柱来到横梁之上，并且发现此处就是龙舟大殿之上，下面当今皇上杨广正在莺歌艳舞。此时三人也发现一酷似玉儿的宫女向皇上献酒，正当三人疑惑之际，那宫女脱去伪装，要手刃这个昏君，此女子正是众人追寻的拓跋玉儿。正当玉儿要得手的时候，宇文太师突然出现为皇上护驾，玉儿远不是其对手。正在危急之刻，陈靖仇出手用鬼谷之术制造烟雾，并趁乱和小雪救走了玉儿。



地图解析：
宝箱一：还魂丹
宝箱二：金块
宝箱三：流云针
宝箱四：凤尾草液
宝箱五：飞刀
宝箱六：还灵丹
宝箱七：罗勒草
宝箱八：凤尾草液
宝箱九：还魂丹



地图解析：

宝箱一:桑果
宝箱二:解病万灵丹
宝箱三:罗勒草
宝箱四:金创药
宝箱五:解病万灵丹
宝箱六:飞刀
宝箱七:翠玉金钗
宝箱八:五色石南叶(隐藏)
宝箱九:罗勒草
宝箱十:金戒指
宝箱十一:还魄丹

三人逃到甲板上,阿仇让小雪和玉儿先跳河逃走,小雪二话没说就跳了河,可是玉儿却因为不会游泳死活不从,争执之中,陈靖仇中箭受伤,玉儿这才知道事态严重,主动跳河离去。阿仇见两个女孩已经安全离去,才自己负伤跳河逃走。

陈靖仇醒来与同伴交谈,才知道已经身在一河畔破屋。张烈打算带玉儿回北方部落,但是玉儿却执意要去寻鼎,陈靖仇见状立刻上前打圆场,并且说服了张烈带玉儿一同寻找神鼎。

要点:

与徐老头交谈——→到码头——→躲过士兵的巡逻来到藏鼎的房间<注意不要被官兵看到>——→摸鼎——→离开龙舟到另一龙舟——→到另一龙舟迷宫深处——→触摸柱子来到横梁上——→沿横梁到龙舟大殿上方<在这之前,务必将张烈身上装备和法宝悉数拿下>——→与张烈交谈——→与小雪交谈——→再与张烈交谈——→到龙舟船头跳下——→与玉儿、张烈或小雪对话。

支线:

小游戏三:在【大梁】城内,三个小孩要你猜谁是张家的孩子,猜小四即可,可得神秘果。

获得鼠槌:在龙舟一层中摆放木桶的舱中<战斗中杀敌1人+3点法宝经验,用1次另加5点法宝经验>。

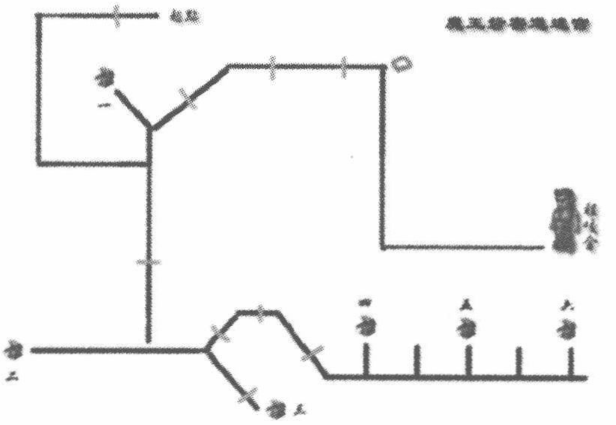
获得五色石南叶:在横梁上。

豆子坑

来到【豆子坑】,三人四处向人们打听消息,他们从汤老九那里得知魔王砦的土匪头子混世魔王得到了神鼎。陈靖仇获得了神鼎的消息后决定进客栈先填饱肚子。用饭时,他们注意到对面的客人形貌古怪,很像土匪。此时,却听见外面吵闹,就外出查看。原来是隋军官兵在欺压过路商人,冲动的玉儿见此按捺不住要出手,不料那土匪样子的人也要出手,结果两伙人分别干掉了隋军官兵。相互介绍,陈靖仇才知道那伙人分别是程咬金和秦叔宝。那程咬金为人豪爽,正要请他们三人喝酒,可秦叔宝却因为隋军已来到此地,要求程咬金立刻离开。

告辞程咬金之后,三人前往魔王砦入口,但那里守卫森严,见此他们决定另想办法进入。他们发现可以从入口旁边的水塘里游进去,但是玉儿不会游泳,这就需要去寻找竹管子来帮助玉儿游过去。离开水塘后,三人正碰上运粮车进入山寨。玉儿也心生一计,想设法躲进运粮车中混进山寨。

三人回到【豆子坑】,通过和小孩捉迷藏得到的竹管子(或是替小叶子找到他娘留下的护身香包,从运柴车中混进去),三人设法从水塘进入了魔王砦。然后经由迷宫来到了大厅。不料却遇到了程咬金,一打听陈靖仇才知道原来这混世魔王就是程咬金。他们向程咬金询问鼎的下落,他告诉众人那鼎是他抢来。玉儿要程咬金归还神鼎,程咬金那里肯答应,正在争执之间,却传来隋军将军在宝库中要夺鼎的消息。众人立刻前往,原来是宇文太师和他的手下,他不但将鼎夺走,还假意感谢陈靖仇一行,结果让头大没脑的程咬金误会陈靖仇,愣愣地干上了一架。程咬金败下阵来,责怪秦叔宝不出手相助,但秦叔宝向程咬金解释了情况,原来他识破了假宇文太师的离间之计,也为陈靖仇他们解了难。陈靖仇也豪爽的答应在十五天之内将神鼎找回,并在那时再与程咬金一战,若胜就可以将神鼎归还。



地图解析:
宝箱一:罗勒草
宝箱二:解僵针
宝箱三:金创药
宝箱四:流云针
宝箱五:暗杀宝录(法宝)
宝箱六:青钢剑

要点:

到【豆子坑】与汤老九对话——→进客栈要掌柜上饭菜——→干掉隋军队长——→与程咬金对话——→前往魔王砦——→查看水塘——→看到运粮车可以直接进入山寨——→回到【豆子坑】与小孩玩捉迷藏可以得到竹管子——→与小叶子交谈,将他娘丢失的护身香包还给他——→此后玩家可以选择从水塘(小雪)或者运粮车进入魔王岩(玉儿)——→在迷宫的尽头找到程咬金——→与程咬金战斗。

支线:

获得木象晶矿:在汤老九身后的房屋中。

获得博落迴之根:在离开【豆子坑】上山的山腰上。

获得灵界指环:在【豆子坑】右边的岩石后面。

获得暗杀宝鉴:在魔王岩的迷宫中一个宝箱中找到,但是要与丁格战斗获胜才可。

万灵血

告别程咬金之后，众人来到了泰山脚下的【东莱城】。在城中没有什么发现，他们出城来到了西边树林，在那里发现了受伤的齐二郎，小雪就上前为其治好了伤，并且送这个被征到高丽打仗的落难人回到他在【东莱城】的家。陈靖仇向齐二郎的夫人田氏打听神鼎的情况，不过她并没听说过什么神鼎，但提到最近有官兵在泰山上设坛。于是众人决定前往一探究竟。

一路杀上泰山顶，没看到神鼎，却发现一个奇怪的六芒星阵。正当三人疑惑之际，传来了一些人声，他们马上躲到一边。只见韩腾老将军和杨硕谈到宇文太师十分关心万灵血之事，说着杨硕就对东莱阵实施了万灵血阵法，并且得到了一棵万灵血珠。韩腾交给杨硕一封宇文太师后，就带着万灵血珠匆匆离去。此时三人现身与杨硕大战将其击败，并追问杨硕神鼎的下落。可奇怪的是他说连宇文太师也并不知道神鼎的下落，这可惹恼了拓跋玉儿，就想手刃了杨硕。陈靖仇见状立刻阻止玉儿，并且追问关于刚才万灵血阵的情况，这才知道原来那万灵血阵已经取走了【东莱城】六万人的性命。玉儿越听越气恼，刚要动手那杨硕竟咬舌自尽了。陈靖仇从杨硕身上搜到了一份地图，上面有一个六芒星和一些地名，陈靖仇并不知道有何意义。玉儿找到了一封信，上面表明要杨硕在东莱任务一结束就火速赶往【大梁】寻找‘神农鼎’。阿仇这才明白宇文太师果真不知神鼎去向，并且决定前往【大梁】看看是否有神鼎的消息。

要点：

来到【东莱城】的左方——→去【东莱城】西面的树林找齐二郎——→与齐二郎交谈——→回城与小宝交谈——→进屋与田氏交谈——→与小雪或玉儿交谈——→到泰山山顶——→与杨硕交战——→与小雪或玉儿交谈——→查看杨硕获得地图。

支线：

获得珍珠：在元二娘的房间中找到。

获得火筒：在【东莱城】内右边房屋后。

作战指南：

杨硕的狂木潮，注意保留500格以上的血，多准备些凤尾草液。

宁珂归鼎

来到大地图上的码头处，三人对停泊在这里的一艘官船产生了疑心。于是决定上前一探究竟。战胜了船头守卫的隋军后，他们却在船舱中遇到了假扮为隋军的火蝙鱼精，虽然敌人并不是很强，但是它的分身法术却着实让陈靖仇他们头疼了一番。眼看就要战而胜之时，突然从身后出现了一个贵族打扮的少女，一个法术就将火蝙鱼精解决了。而妖魔临死前却十分诧异的称呼她为郡主大人。

在三人的狐疑中，这个贵族少女却彬彬有礼的自我介绍开来。原来她是当今的独孤皇后的侄女独孤宁珂，这条船的主人。拓跋玉儿不问青红皂白就要上前与之战斗，却被陈靖仇与小雪阻止。宁珂继续解释道她原本是跟随宇文太师一起出来的，没想到宇文太师让手下人将她困在这个船上并且监视她。当陈靖仇表明他们上船是为了寻找‘神农鼎’时，宁珂郡主却出乎大家意料的说出‘神农鼎’就在这条船上。而且当拓拨玉儿表示这是拓拨族时代保管的宝物时，宁珂郡主叶大方的表示愿意归还宝鼎。众人自然大喜过望，正当陈靖仇要到底舱，一向疑心的玉儿却认为这是一个陷阱，要陈靖仇一个人下去探个究竟。一个人来到底舱后，宁珂郡主得知玉儿并不相信她，于是上去与玉儿理论。最后在宁珂郡主自愿作为人质后，四人才一起来到了底舱保管‘神农鼎’的房间。出乎玉儿意料之外的是，这个‘神农鼎’的确是真正的‘神农鼎’，而且下面也没有什么埋伏。顺利拿回‘神农鼎’，临别前宁珂郡主除了将运输船送给三人外还送给小雪一个铃铛发髻。

宁珂郡主离开后，陈靖仇拿出公山夫人给的药方。发现如今他们需要找到九命猫脑浆、冰鲍、海怪发丝、飞天猪肉、鸠肉，把它们丢到神鼎内熬炼七刻钟即可成丹。但是到哪里去找这些药呢?三人决定先去【大梁】的药铺看看。

要点：

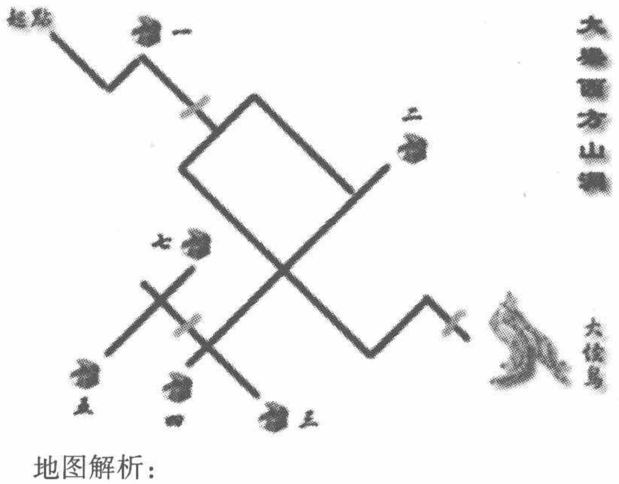
前往码头——→与船头士兵交战——→去船舱与火蝙鱼交战——→与小雪或玉儿交谈——→到下层船舱与独孤宁珂交谈——→回上层船舱与独孤宁珂交谈——→在下层船舱中间的房间摸鼎——→离开房间——→回码头与单小小交谈<得到铃铛发髻>——→将船开回【大梁】(此时也可回到【芦家渡】)。

支线：

获得海檬果：在下层船舱最里面的房间。

玉儿践诺

三人来到【大梁】城的药铺，没想到运气好的家。由于刚刚有海外的客商来过。所以只要三百两就可以买到九命猫脑浆、冰鲍、海怪发丝、飞天猪肉，但是作为药引的鸠肉却缺货。原来鸠鸟是一种十分凶狠的猛禽，平时它的元神会分为三个小鸠，只有干掉三只小鸠，鸠鸟才会出现。于是在药铺老板的指引下三人来到【大梁】西面的山洞中寻找鸠鸟。



地图解析：

宝箱一:罗勒草
宝箱二:金戒指
宝箱三:化雪奇石
宝箱四:大叶合欢散(隐藏)
宝箱五:金创药
宝箱六:硫磺

来到山洞的最深处,三人找到两根可以发射标枪的木桩,天上则飞着三只小鸩。开动机关打下全部三只小鸩后,凶狠的鸩鸟出现了。一番战斗后解决之后,陈靖仇终于得到了药引鸩肉。回到船上将丹药炼制成功后,为了实现要在十五天内找回'神农鼎'并且与程咬金单挑的诺言,在玉儿的坚持下三人来到魔王岩。

刚来到魔王岩前,三人惊诧的发现这里都是官兵。一问之下才知道程咬金在秦叔宝的劝降之下投靠了隋朝大将张须陀。三人来到魔王岩大厅,发现程秦二人都在。程咬金表示由于已经投靠了张须陀,他对'神农鼎'已经不再在意。但是玉儿却坚持要与程咬金单挑,拗不过玉儿,最后程秦二人与陈靖仇、小雪以及玉儿切磋了一场(虽说是切磋,但是输了一样是游戏结束)。战胜得到法宝朱雀火羽后,三人离开了魔王岩。

要点:

去到【大梁】药材店买药引(需要 300 两)——→去【大梁】西面山洞——→先打下三个小鸩——→然后战胜随之出现的鸩鸟——→回到船上配药——→再到魔王岩战胜程咬金与秦叔宝——→回到魔王岩门口。

支线:

小游戏之三:与小三玩推理游戏,答案是吕公。

大叶合欢散:在西面山洞中进入第二个迷宫场景中的白色草菇处。

公山遗言

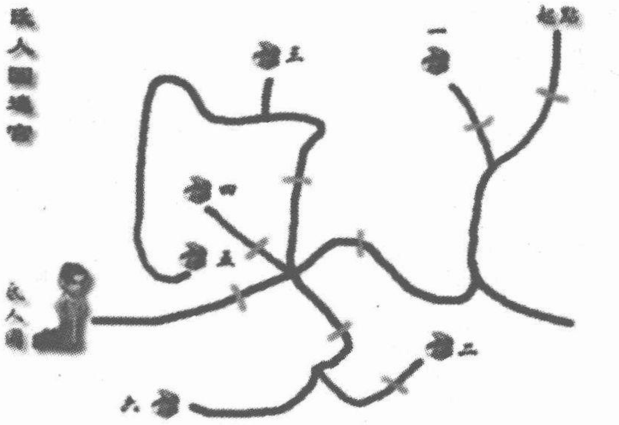
拿这炼好的丹药,三人兴致勃勃的来到了【雷夏泽】,不料却发现小屋中已经空无一人。在询问了附近垂钓的老者后才知道公山铁先生已经过世了。于是陈靖仇决定去【大梁】城寻找公山夫人,看看是否还有其它的方法就自己的师傅。来到【大梁】城,三人漫无目的地在城里四处寻找,终于在街上找到了公山先生的孙女公山梦。在她的指引下,陈靖仇找到了公山夫人。公山夫人交给陈靖仇一封公山先生的遗书,在遗书中提到在东海有一个仙人能够打败'饕餮'。于是三人决定出海去寻找仙人。在公山夫人的指引下,他们先找到了隔壁专门造海船的船匠赵四,花费了四百两将运输船改造成了海船后,三人出发前往东海寻找仙人。

要点:

来到【雷夏泽】进入小屋发现没有人——→与垂钓的老者谈话——→前往【大梁】与街上正在玩耍的小女孩公山梦交谈——→来到最右边的一间房间找到公山夫人与之交谈——→来到隔壁房间找到会改造出海船只的船匠赵四——→乘船出海。

拓跋毁容

面对广袤无边的大海,陈靖仇与小雪兴致勃勃的谈论着大海的美景,与此同时拓跋玉儿却由于晕船而肚子难受。正当陈靖仇安慰玉儿的时候,小雪却突然发现海里出现了一条和岛屿一样大小的鲸鱼直向船只冲来,一口就将三人所乘的海船吞了下去。



地图解析:
宝箱一:还魄丹
宝箱二:五结簪
宝箱三:延胡索之花
宝箱四:鹿茸膏
宝箱五:凤尾液草

从昏迷中清醒过来的陈靖仇发现三人已经被鲸鱼吞进了肚子里面。唤醒小雪与玉儿后三人在鱼肚迷宫中开始寻找出路。一路前进后他们遇上两个半人半鱼的氐人族战士,战胜他们后却出现了氐人族女王。跟随着女王,三人来到了氐人族居住的地方。进入宫殿后与女王交谈后三人才得知,氐人族祖先是几千多之前,为了躲避战火,乘船逃至东海上的陆上人民。盘古神怜悯他们遭遇,于是赐予他们力量,并将自己昔日坐骑巨海,一头比岛屿还要大的上古神兽赐给了他们。从那时起,他们就永永远远定居在大海之中了。而七百年前,一位云游剑侠,借着大海中一样上古神器之力,让氐人族每人都能活至两百岁的高龄,并至死都保持年轻美貌,不会老去。虽然如此,如今的氐人族却面临着一场灾难,东海的黑龙王想要得到这种力量,所以四处吞食氐人族,已经有三分之一的氐人族族人被它吃掉了。

义愤填膺的三人当然打抱不平,再加上氐人族女王答应他们,只要击败黑龙王,拯救氐人族,她就可以指引三人前往仙人岛的道路。于是三人决定前往消灭黑龙王,在临走前,氐人族女王警告三人龙宫内有一根巨大之柱子,叫做龙盘柱,上面镶着一颗神印,绝对不要让黑龙王把它从柱上取下,龙盘柱是象征黑龙王生命之柱子,老迈的黑龙王目前大半生命,全靠那只神印的力量在支撑。若把神印摘了下来,黑龙王他固然会死,但氐人族也会连带受到非常大的浩劫。三人一口答应后就乘上小鲸鱼出发了。经过海星迷宫(在迷宫中遇到贝壳不要碰它,从没有贝壳阻挡的路口前进否则就会不停地在兜圈子),终于来到了龙宫。干掉了虾兵蟹将后,三人与黑龙王交上了手。一番苦战后三人终于成功地将黑龙王打倒在地,正当拓跋玉儿要一刀将黑龙王结果时,它却向玉儿讨饶,说有办法能够将玉儿死去的家人复活,方法就是拿下龙盘柱上的'崆峒印',滴上龙血后放在尸骨上

就能够起死回生。救父母心切的玉儿不顾靖仇与小雪的劝阻,硬是将'崆峒印'摘了下来,没料到马上所有的氐人族少女就变成老人,这时黑龙王却得意的大笑,原来这都是它的谎言,在嘲笑了玉儿的自私后黑龙王就死掉了。

三个人沮丧地回到了氐人王国,发现所有的氐人族人果然都变成了丑陋的老人。来到宫殿中,大发雷霆的女王大骂三人,而出乎意料的是十分内疚的玉儿在女王的一时气话下竟然自毁面容,这大大的震惊了众人,而女王也从震怒中恢复过来。根据医生的诊断,玉儿不但面容永久被毁,而且眼睛也有失明之虞。

几日后,当玉儿的伤情稳定之后,陈靖仇决定继续前往寻找仙人。女王也遵守诺言给他们小鲸鱼并且亲自送他们上了仙人岛。

要点:

在船上与小雪或者玉儿交谈——→(大鲸鱼将船吞吃)——→与小雪或者玉儿交谈——→在鱼肚迷宫中一路前进——→战胜两个氐人族战士——→跟随氐人族女王前往其居住地——→进入宫殿与女王再次交谈——→乘上小鲸鱼出发——→走过五星迷宫——→战胜虾兵蟹将——→与黑龙王交手后获胜——→与小雪或者玉儿交谈——→和两个已经变老的氐人族少女交谈——→回到氐人王国的宫殿中和女王交谈——→(三个时辰后)在寝室门口与女王交谈——→进入寝室与氐人族医生交谈——→(几天后)与女王交谈——→乘上小鲸鱼出发。

支线:

获得水象晶矿:在鱼肚迷宫中一块红色珊瑚下的岩石中。

获得庖丁菜刀:在鱼肚迷宫中的一个宝箱中找到。

获得灵虚扇:在五星迷宫左侧的深海处。

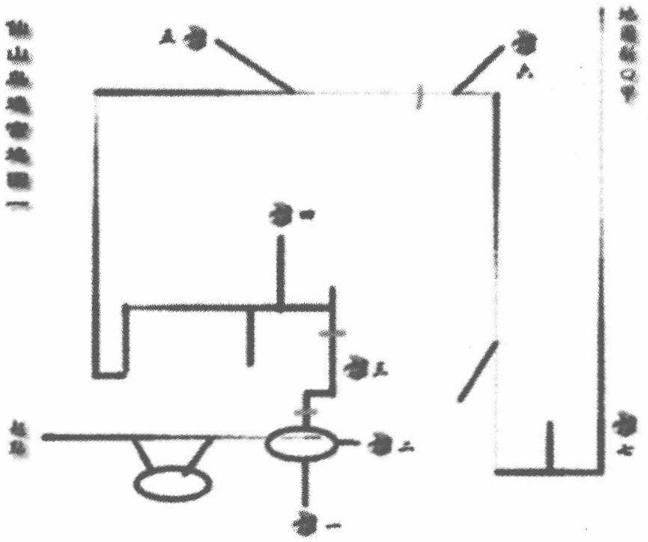
桃源仙界

来到【仙山岛】上,当离开【仙山岛】小湾时玉儿哭的十分伤心,原来在前一天晚上她已经看到了自己被毁的面容了......

三人向岛的深处进发,当通过冷第一处迷宫后,拓跋玉儿渐渐发起了高烧,于是陈靖仇与小雪不得不照顾她,直到数天后烧稍许退了之后才继续赶路。当通过了第二处迷宫后,玉儿又开始发烧,于是三人不得不再一次就地扎营休息。深夜看了看还在熟睡的小雪(+5),然后又找到了在河岸边哭泣的玉儿,原来她眼睛越来越差,已经完全失明了。还幸好有陈靖仇在旁边安慰她,玉儿的心情才有了好转。第二天三人继续赶路,在通过了第三处迷宫后,玉儿的高烧又严重起来了,在照料了一晚后,她的病情非但没有得到好转,而且愈演愈烈,意识也变得模糊了。

幸好陈靖仇从身边找到了一本《草木药鉴》,从中了解到要治疗高烧需要找到香薷、羊蹄草、安息香、白药子、苦胆木、血凤藤、虎杖七种药草。于是小雪与靖仇通过第四处迷宫,来到了到处都是药草的百草涧。采完药后回到扎营处,两人将所采的药草熬成后给玉儿喝下,但是却没有什么效果,在小雪的提示下,陈靖仇再去了一次百草涧采集药草,并且这次是用'神农鼎'来熬炼,没想到还是没有效。小雪情急之下割下自己的臂肉加人到'神农鼎'中,随着一道奇异的光芒,所熬成的药草终于使得玉儿退烧了。

三人通过了第四处迷宫后,顺着琴声找到了一老一少两个正在下棋的仙人。在苦苦守候了两天两夜之后,陈靖仇的诚心终于感动了两位仙人古月仙人和然翁。阿仇终于有机会把师父被困【伏魔山】,玉儿生命危在旦夕的情况告诉了两位仙人,并央求仙人能够救他的师父和朋友。然翁让陈靖仇三人先到前方天外村的小屋里休息一下,再作打算。



地图解析:

宝箱一:灵界指标

宝箱二:龙骨木

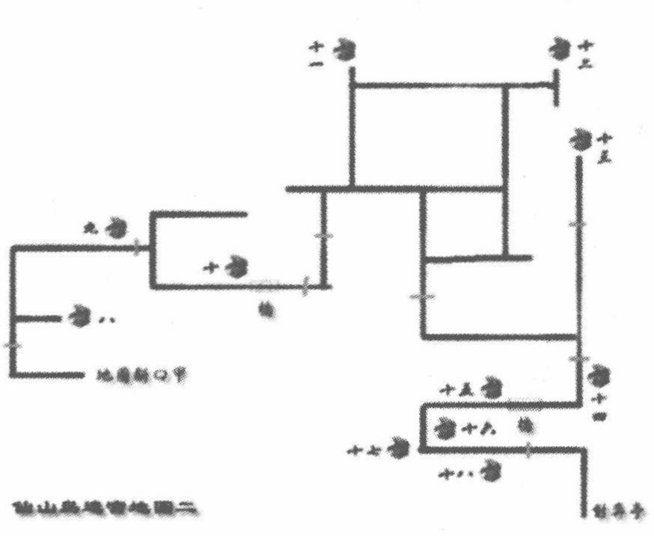
宝箱三:轮回盘

宝箱四:解病万灵丹

宝箱五:罗勒草

宝箱六:乾坤袋(法宝)

宝箱七:柴胡乾葛草



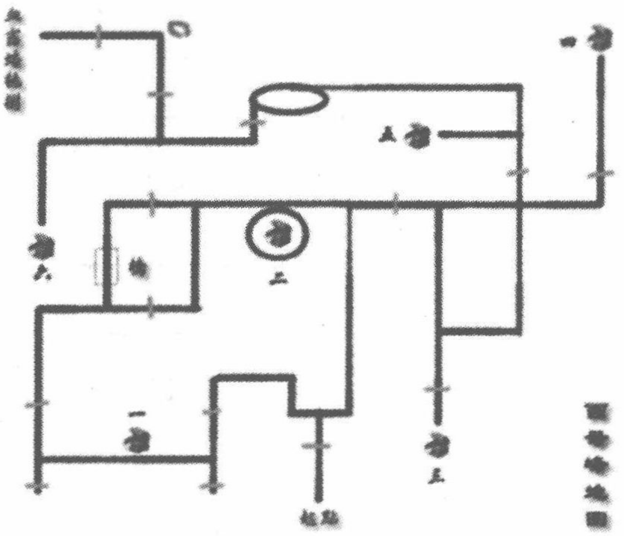
地图解析:

宝箱八:菟丝魔子
宝箱九:金创药
宝箱十:嘉果
宝箱十一:海檬果
宝箱十二:金创药
宝箱十三:鹿茸膏
宝箱十四:虎仗
宝箱十五:血凤藤
宝箱十六:苦胆木
宝箱十七:白药子
宝箱十八:香薷、羊蹄草、安息香

来到天外村然翁居,三人发现然翁与古月仙人都已经回来了。虽然陈靖仇极力恳请,但是古月仙人总是以仙界不应干涉人世间事为由拒绝了。在离开前,古月仙人还告诉陈靖仇,玉儿的伤情已经十分的严重,在两日之内就会因为劳累而恶化,届时更会危及性命。只要采集一颗名为百年地捻根的药草才能够暂时缓解一下她的伤势。

在然翁的挽留之下,陈靖仇决定暂时先在然翁居住上一晚,明天一早就去采集百年地捻根。没想到刚到深夜,小雪就慌慌张张地跑来找靖仇。原来玉儿又发起了高烧,这次连上一次也有效的「神农鼎」炼药也无法令玉儿退烧,令两人束手无策。无奈之下陈靖仇不顾外面天黑,执意上山去找百年地捻根。而小雪也去找古月仙人求情,虽然古月仙人告诉小雪,一旦玉儿被治好,她就将称为小雪的第一个情敌,但是小雪仍然要他治好玉儿。与此同时,然翁也带着因为采集百年地捻根而失足落入谷底的陈靖仇出现了。在两人的诚意感动之下,然翁与古月仙人都表示愿意治好玉儿的伤。

第二天当陈靖仇伤愈之后,古月仙人告诉两人需要两件特殊宝物才能够救玉儿。一件是西母峰上的血露蟠桃,另一个就是'神农鼎'。既然'神农鼎'已经在陈靖仇手中,那么只要找到血露蟠桃就可以了。y 由于西母峰那一带终年云雾飘渺,古月仙人还给了两人一颗火龙珠,可用来驱散山前云雾,顺利入山。然翁也两人额头上各画一道护身印记。告别两位仙人后,陈靖仇与小雪便向西母峰进发了。



地图解析:
宝箱一:千月星痕(隐藏)
宝箱二:灵界指标
宝箱三:轮回盘
宝箱四:天山雪莲
宝箱五:活骨灵药
宝箱六:虚爪鞋

使用火龙珠进入西母峰迷宫,一路战斗后终于来到了蟠桃树前。当小雪战战兢兢取下血露蟠桃后却突然出现了一个巨大的刑天,要向两人兴师问罪(此处战斗必败)。陈靖仇与小雪都争着要承担罪责,没想到原来这也不过是然翁对两人的一个考验。顺利通过的两人带着血露蟠桃回到了天外村。陈靖仇将血露蟠桃放进了'神农鼎'中炼出了赤玉晶,而拓跋玉儿服下之后更在在古月仙人的帮助下恢复了容貌,同时眼睛也治好了。了解到陈靖仇与小雪为了自己所作的一切后,玉儿感动的无以复加。

要点:

离开【仙山岛】小湾──→进入第二层迷宫深处──→进入第三层迷宫深处──→进入百草涧寻找药材──→回到帐篷查看玉儿──→再入百草涧寻找药材──→将七种药材放入'神农鼎'炼药──→进入与仙人交谈──→──→到天外村里的然翁居与小如对话──→进入里屋──→与然翁交谈──→与小雪或玉儿交谈──→进入卧室休息──→查看玉儿──→与小雪交谈──→与阿如交谈──→与小雪交谈──→与古月仙人交谈──→去西母峰深处找到蟠桃树,摘下血露蟠桃──→回到然翁居──→进屋与古月仙人交谈──→取下赤玉晶──→让玉儿吞下赤玉晶。

支线:

获得乾坤袋:在【仙山岛】迷宫中的宝箱中找到。

DOMO 工作室:通过天外村的井传送到达,其中可找到武器"呼拉圈"及怪图一、怪图二<随机出现>,而且开启中间的电脑后输入密码"1202"可以看到一些 DOMO 出品的轩辕剑外传爆笑漫画。此外,在此与对话可以获得寻找十五位 DOMO 小组成员的任务,完成方法见文末附录:

获得千年星痕:在【仙山岛】迷宫中找到。

获得白狐披风:在对弈亭找到。

获得五彩石项链:在然翁居中的一棵树找到。

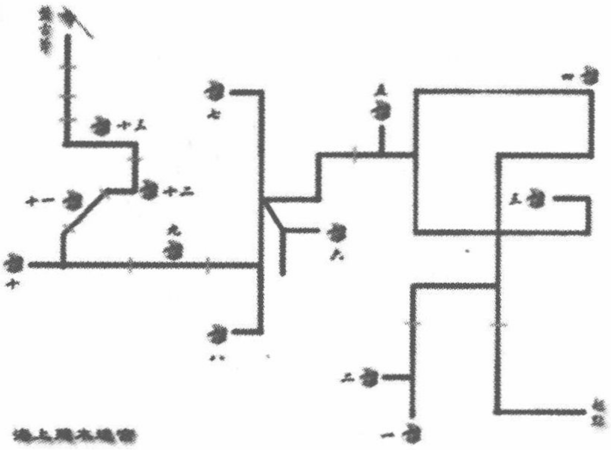
获得蜃日天轮:在然翁居左边的巨石中找到。

古月伏魔

三天后当拓跋玉儿的伤势完全康复之后,然翁又告诉三人一个好消息:古月仙人答应出手相救被困【伏魔山】的陈辅。但是他还需要一件上古神器:那就是放在仙界九根支柱之一,位于【仙山岛】西边的海中建木上的盘古斧。如今这把斧子由正在沉睡的盘古巨神保管,但是只要说是古月仙人让来拿的,那个盘古巨神就应该不会刁难。此外古月仙人更送给三人一根七角神笛,可以自由召唤他昔日之鲸鱼座骑蓝晶。来到莫支滩,三人乘坐鲸鱼蓝晶前往海上建木。在路上三人一个弹琴,一个吹

笛，还有一个迎风梳发，留给了三个人各自美好的回忆……

刚刚踏入海中建木迷宫，没料到小雪突然头痛欲裂。休息了好一会才有了好转。三人继续前进一直来到迷宫深处盘古睡觉的地方。唤醒了盘古说明来意后，盘古答应将盘古斧借给三人，但是有一个条件就是与他的元神打上一架，舒舒他的筋骨。战胜盘古元神后，回到天外村将得到的盘古斧交给古月仙人。



地图解析：

宝箱一：金创药

宝箱二：阴阳镜（隐藏法宝）

宝箱三：活骨灵药

宝箱四：入地金牛粉

宝箱五：符纸鹤

宝箱六：溶石魔羽

宝箱七：硫磺

宝箱八：灵天神药

宝箱九：嘉果

宝箱十：天仙酒

宝箱十一：龙骨木

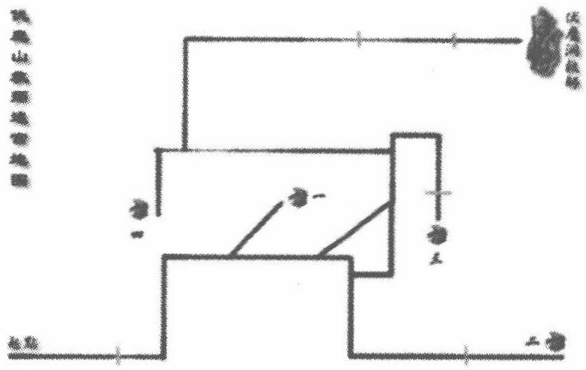
宝箱十二：阿修罗之森（隐藏）

宝箱十三：玄武之沂（隐藏）

得到盘古斧之后的第二天，然翁利用御剑术与古月仙人带着三人前往【伏魔山】去降服‘饕餮’（这里关于老祖宗以及飞行高度的两段相当地搞笑）。当飞行到人界与仙界之壁的时候，古月仙人用盘古斧劈开了一条道路一直来到了【伏魔山】脚下。当众人来到‘饕餮’之洞前，发现陈靖仇的师父还被封在冰丝之中。于是古月仙人借助盘古斧的力量轻易的就救出了陈辅并且解决了‘饕餮’。在古月仙人的治疗下，陈辅慢慢的恢复了意识。当得知徒弟带着仙人救出了自己后，他仍念念不忘洞中的‘昆仑镜’。在师傅的坚持下陈靖仇进入洞穴得到了‘昆仑镜’，之后就立刻与众人回到了【仙山岛】。

要点：

三天后进房与玉儿对话──→到对弈亭与古月仙人交谈──→到莫支滩吹笛召唤海晶──→骑着海晶离开──→与小雪或玉儿交谈──→骑着海晶到海上建木──→上岸──→到海上建木深处──→大战盘古巨神──→取下盘古斧──→回到对弈亭将盘古斧交给古月仙人──→回到然翁居休息一晚──→第二天与仙人对话前往【伏魔山】──→在御剑上与小雪或玉儿交谈──→与两位仙人对话──→通过迷宫来到【伏魔山】洞──→救出师傅后与正在治疗师傅的古月仙人交谈──→回到山洞拿到‘昆仑镜’──→与众人交谈后回到桃源仙境。



地图解析：

宝箱一：神秘果

宝箱二：鹿茸膏

宝箱三：硝石

宝箱四：三百两

支线：

获得阴阳镜：在海上建木迷宫中找到。

获得玄武之沂：在海上建木迷宫中近存盘点附近找到。

宇文夺印

回到然翁居之后，古月仙人提起小雪的潜质之事，并欣然施法将这个女孩的潜质引领出来，然后就休养调息去了。三人来到对弈亭向然翁致谢，这位老仙向陈靖仇问起玉儿毁容之事，当他讲述了氐人国封印被解一事之后才知道原来氐人国女王提到的云游剑侠正是近在眼前的然翁，而这位白发苍苍的老人也应允再度前往海底帮助氐人国民们恢复青春，不过他要陈靖仇先行前往氐人国将这一好消息传达给女王，并且准备好「崆峒印」等他前来实施封印之法。

不料，待陈靖仇找到女王时，那「崆峒印」已被宇文太师夺去。众人无奈之下，只好回去找然翁再作打算。然翁知道此事后，向大家揭开了宇文太师的“九五之阵”，他让大家不必过于担心，那不过是一个错误的传说而已。

然翁让三人为调息的古月仙人送些衣物，阿仇照做之后，仍然觉得放心不下而再次向然翁提起此事，在玉儿的建议下，陈靖仇决定将身上的两件上古神器交给仙人保管。恰好师父陈辅醒来，质问起此事，并且责怪起阿仇不该与胡人结交，大逆不道，最后竟然闹到以师徒关系相胁要阿仇与玉儿绝交，结果师父陈辅气得不辞而别。弄得陈靖仇三人在【仙山岛】一通好找，才把师父给寻了回来。

三日之后，众人终于要告辞离开了，临走前然翁告

诉陈靖仇他师父已经功力尽废，让他们一定要好好保护师父。同时然翁还将盘古斧交给阿仇，这样三人以后就利用神州各地的人界传送点直接回到桃源仙境了。

要点：

到对奕亭与然翁对话——→去莫支滩骑着海晶离开——→到氐人国进入宫殿与女王对话——→回到然翁居与然翁交谈——→当师傅负气离开后来到莫支滩向渔夫询问师傅的下落——→然后来到对弈亭找到师傅与之交谈——→回到然翁居与然翁告别——→从南方的仙界传送点回到人间。

江都

离开桃源仙境，众人来到了【江都】，在客栈前他们听见了朱四与鲁老头的对话关于会稽被毁之事，不料投栈之后师父与玉儿又因为是先找神器还是见去会稽一事而闹起矛盾，师父一气之下又独自离去。三人决定让师父独自散心，他们则在【江都】城逛逛。

在一座石桥上，一位白衣少年似乎感应到了陈靖仇他们的‘昆仑镜’，原来他乃四百年白鹿精，因害怕叶罗什捕妖，而躲在城中扮作占卜先生。在这个叫做陆仲恺的提示之下，陈靖仇得知琴在敦煌，印在【长沙】，而石则不知去向。三人商量之下，决定先往【长沙】寻找‘崆峒印’。陆仲恺还为陈靖仇指出一条叫做“大禹水道”的捷径直通【长沙】，但是必须先去寻求杏山乔岱娘的帮助来打开这条路的入口。三人告辞师父之后，来到【江都】西面的杏山找到了这位乔岱娘，她很爽快的答应了陈靖仇的要求，只是希望他们能为她到【长沙】购买琼花种子来作为她父亲的寿礼。

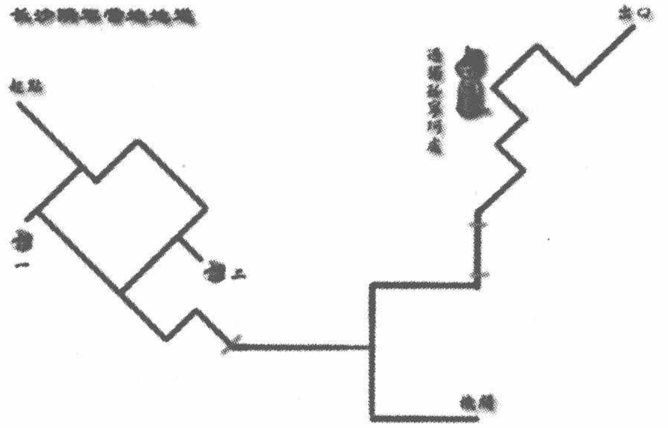
经过在大禹水道中的一番激战，众人终于到达了【长沙】。三人进入花圃购买琼花种子，那老板告诉阿仇他们太师在平定会稽之乱之后来到了此地。出门之后，三人遇到了独孤宁珂，众人相约到江云楼一叙。

在江云楼上，大家商量着如何阻止宇文太师的阴谋，独孤宁珂对宇文太师取得‘崆峒印’之事相当了解，还告诉众人宇文太师正计划前往南岭鬼窟夺取‘女娲石’，但却留下了两位手下斛律安和上官震远在营中镇守‘崆峒印’，三人明白这可是前往夺取神印的大好机会，而且独孤宁珂也愿意里应外合。于是三人话别独孤宁珂立刻前往【长沙】西面的夺印。

三人杀入敌营与宇文太师旗下二虎将之一的斛律安大战一场，可无奈这家伙实在高强，众人不敌。正在危急时刻，斛律安忽然力虚乏力，原来事先遭了宁珂公主的泉水下毒，不得不化作一道光遁走了。三人闯入主营，与上官震远又是一场恶战，眼看就要战而胜之，却不料让他由密道逃走了，三人立刻进入密道追赶。不想这上官震远却遭独孤宁珂的偷袭，三人终于将‘崆峒印’夺了过去。根据宁珂郡主的提示，三人决定赶往京都【大兴】城附近的敦煌古窟找寻‘伏羲琴’，而且宁珂郡主赠与武关令牌以方便他们行走，并相约【大兴】的独孤郡王府再见。

要点：

回到人间后前往【江都】——→来到客栈门口听到朱四与鲁老头的对话——→到客栈里投宿——→与小雪与玉儿交谈——→离开客栈与桥上的白衣少年陆仲凯交谈——→回到客栈与师傅交谈——→来到西边的杏山找到乔岱娘——→进入大禹水道——→来到【长沙】城——→到种子店给岱娘买琼花种子并与老板交谈——→出种子店后在街上找到独孤郡主——→进入江云楼与郡主交谈——→离开【长沙】后前往西北方的军营——→一路杀将进去——→与斛律安交战(必败)——→战胜上官震远——→追入地道——→得到‘崆峒印’后回到【江都】与师傅对话 。



宝箱一：符纸鹤

宝箱二：轮回盘

三人回到客栈向师父通报夺来‘崆峒印’的喜讯，可是玉儿和师父却再度起了争执，玉儿希望能将神印带回海底让氐人族恢复青春，可师父陈辅只知道复国大业，哪管什么氐人族的死活。陈靖仇因为师命难为，只得将‘崆峒印’交给师父保管。

支线：

获得七合龙抓花：在【江都】的桥上将珍珠还给翠鬟可以得到。

获得奇魄古玉：将琼花种子带回给乔岱娘可以得到

获得云焰碧焰巾：与狄三交谈之后，可在【江都】右下方树林深处找到。

宇文太师

通过武关，陈靖仇等四人来到隋朝的都城【大兴】城，这里倒是一派繁华景象。四人找到了独孤郡主府，与郡主一番交谈后得知她已经派人前往敦煌调查「伏羲琴」的消息，应该马上就会有好消息了。于是四人在独孤郡主的挽留下住在了郡主府。由于师傅已经十分的疲惫，于是三人把师傅留在了郡主府，到出去打探关于神器的消息了。

当三人路过宇文太师府时却发现有人在门口抗议太师的军队将他的故乡毁灭了。与他交谈之后才知道他的故乡是蜀地的涪陵郡，当他从外旅行回家时却发现整个涪陵郡都已经被夷为了平地。在他的私下探访之下才得到了太师的一张地图与信函。从中三人了解到宇文太师正在进行一项毁灭六个城市的万灵血计划，而【长沙】正是他们的下一个目标。

三人急忙赶回独孤郡主府，向师傅通报了这个惊人的消息。没料到对于兴复陈国已经到了走火入魔地步的师傅对于六万人的性命毫不在意，仍然要陈靖仇去寻找神器。但是最终拗不过靖仇，四人还是决定前往【长沙】救人。

来到【长沙】的隋营入口，小雪突然又头痛起来。而在拓跋玉儿的建议下陈靖仇决定直接杀入其中来阻止万灵血惨剧的再次发生(此处玩家可以有两个选择，但是结果都是一样的)。正当三人杀到一半时，一阵红光冲天而起，地面也是一阵震动。原来他们还是晚了一步，【长沙】也遭到了灭顶之灾。愤怒的三人一路杀到底终于遇到了宇文拓。没料到宇文拓的强大已经超出了三人的想象，单凭一只手就将三人在三招之内击败，而靖仇的师傅更是为了救靖仇落入了宇文拓手中被冰封起来，陈靖仇必须在三天之内将‘神农鼎’与‘崆峒印’给他才能够换回师傅。

离开军营后，三人一时不知该如何是好。还是在小雪的建议之下决定前往桃源仙境向然翁以及古月仙人求救。当来到然翁居后方发现两位仙人都不在。住了一晚后，在拓跋玉儿的劝说下，陈靖仇决定还是用两个神器来换回师傅的性命。再次来到军营，没想到宇文拓并没有要什么花招。拿到了‘神农鼎’与‘崆峒印’后就将师傅还给了三人。陈靖仇看到师傅仍然十分得虚弱，决定雇人送师傅回【大兴】，而他与玉儿以及小雪则去找郡主商量。

要点：

通过武关来到【大兴】城——→到独孤郡王府与独孤宁珂交谈——→到宇文太师府前遇到百姓抗议——→回独孤郡王府与师父交谈——→离开时师父加入——→到【长沙】附近的军营——→杀入军营——→离开军营——→到桃源仙境中天外村的然翁居——→与小雪与玉儿交谈——→与小婢女对话——→到【长沙】附近的军营与营前军官对话——→到帐营中与宇文太师交谈——→回【大兴】城独孤郡王府与尉迟红交谈。

支线：

获得活灵芝：在利人市中天下第一的擂台说二十五遍“天下第一”。

获得【洛阳】宝藏的秘密：送唐耕武3000元作为聘礼，可得知【洛阳】某处有宝物的讯息。

获得红雀镯：在利人市悦来客栈二楼与长孙燕儿交谈即可得到。

获得糖葫芦：先与小靖谈话——→与西市酒店店招——→宇文太师府匾额——→药局狗皮膏药招牌——→【大兴】城的【大兴】两字。

获得绿色彗星碎片：先在酒店二楼听到奸商的关于独孤郡王府有宝藏的对话，然后就可在独孤郡王府中的凉亭内找到。

获得驯夫录：在神木迷宫终点的寒音寺外边的草丛中找到。

巴蜀古王墓

回到【大兴】与独孤郡主见面之后，陈靖仇将所有发生的事情都告诉给了郡主听。郡主在失望之下也告诉了陈靖仇他们一个坏消息与一个好消息。坏消息就是昔日把‘伏羲琴’藏在敦煌的一位高僧，他借着敦煌石窟的万佛之力，配上‘伏羲琴’本身上古神器的力量，设下了常人几乎无法突破之结界。而郡主派去的人已经全军覆没了。好消息就是宇文太师得到的‘女娲石’是假的，真的就在【巴蜀古王墓】。于是三人决定前往巴蜀，赶在宇文太师之前拿到‘女娲石’。

从独孤郡主那里得到长寿关令牌后，三人从【大兴】的西门离开，来到了巴蜀古王陵墓。没想到这里竟也出现了宇文太师的手下。一路前进后三人在迷宫中又再一次的遇到了隋将斛律安。这次终于凭着真正的本事战胜了他。没想到他眼看就要战败，竟然放出法术想要将震踏墓穴，虽然墓穴没有马上崩塌但是却也危在旦夕。当陈靖仇三人赶到祭坛时，剧烈的震动使得小雪突然出现幻觉，玉儿去给小雪拿水，而陈靖仇则进墓室拿‘女娲石’。当陈靖仇好不容易爬上顶层拿到‘女娲石’时，先前战败的斛律安突然出现，挟持小雪为人质要回了‘女娲石’，幸好有拓跋玉儿在旁边偷袭才救回了小雪，拿回了神器。正当玉儿与陈靖仇暗自庆幸之时，临死前的斛律安拼死一击，拿回了‘女娲石’并用法术传送给了宇文太师。虽然身为敌手，陈靖仇他们还是对于临死前还坚持完成任务的斛律安表示了极大的尊敬。

离开了古墓，三人只能够先回【大兴】找郡主了。而此时的太师府，宇文拓拿到了斛律安送来的「女娲石」，没想到这也是假的。而宇文拓本身就是「昆仑镜」转世……

要点：

到【巴蜀古王墓】寻找「女娲石」——→在王墓深处打败斛律安——→进入祭坛小雪昏倒——→到黄金佛像上取「女娲石」——→与小雪与玉儿交谈。

支线：

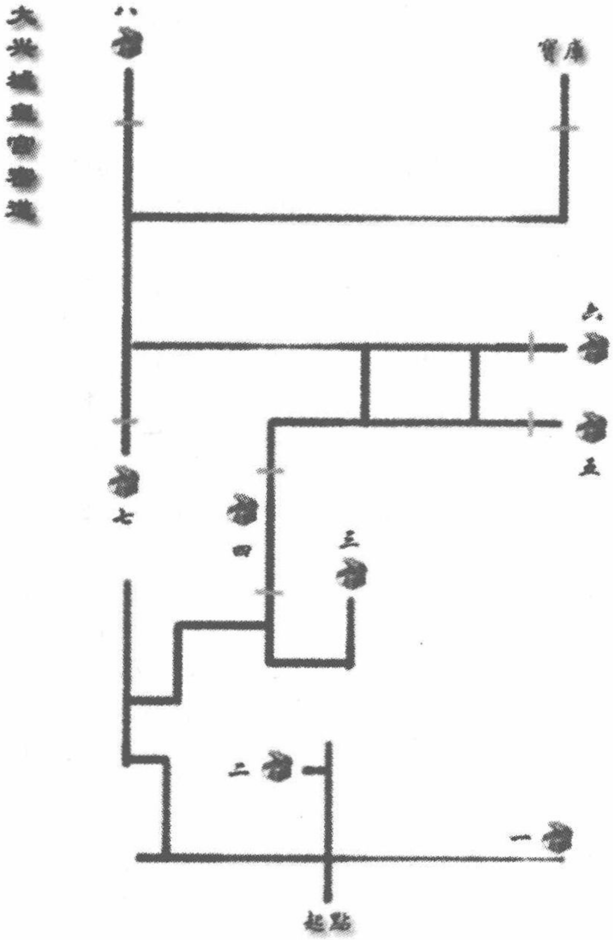
获得蓝色彗星碎片：在【巴蜀古王墓】的密道深处会遇到地仙要求你回答一道题移动 62－60 ＝ 4 这个算式中的一个数字，使之成立，答案是移动第一个“6”，这样就可以得到了。

获得黄色彗星碎片：在【巴蜀古王墓】的密道中。

逆转

当三人回到郡主府时，却正遇上师傅。师傅对于陈靖仇拿神器换自己的性命大发雷霆。无奈之下陈靖仇只能够认错了事。接着小雪又开始头痛，而且还就此一病不起，整夜都在做噩梦。陈靖仇专门找来的宋大夫的诊断是忧虑过度。正在此时，独孤郡主又带来一个好消息，由于宇文太师前往敦煌，而剩下的三个神器都放在了皇宫内库。在独孤郡主的带领下，陈靖仇与玉儿通过密道来到皇宫内库，终于又将这些神器失而复得了，同时还

得到了虎符令牌。当拿回这些神器后，师傅大为开怀。但是当小雪得知此事后却表现的一反常态，她反而希望陈靖仇他们能够将这些神器还给宇文太师，而且她还说宇文太师作的才是正确的事情 ......



宝箱一：金创药
宝箱二：化雪奇石
宝箱三：轮回盘
宝箱四：归灵指套（隐藏）
宝箱五：轩辕菜刀（隐藏）
宝箱六：乌蚕手套（隐藏）
宝箱七：珍珠（隐藏）
宝箱八：湛卢（隐藏）

要点：

回【大兴】到独孤郡王府与独孤宁珂交谈——→与师父交谈——→与独孤宁珂交谈 < 卸下小雪所有装备 >——→到郡主房中与独孤宁珂交谈——→关心小雪的病情——→与独孤宁珂交谈——→到利人市的长生药店找宋大夫——→回独孤郡王府与单小小交谈——→与独孤宁珂交谈——→到皇家宝库密道迷宫——→进入皇家宝库得到三件神器和虎符令牌——→离开皇家宝库密道与独孤宁珂交谈——→告诉好消息给小雪听——→到小雪房间查看桌上的‘女娲石’。

小雪背叛

然而最令人意想不到的事情发生了，当第二天陈靖仇一觉睡醒之后，却突然发现小雪不见了。更让他与玉儿感到以外的是，小雪不仅不辞而别，更将前一天晚上所得到的‘神农鼎’以及‘崆峒印’带走，只留下一绺白发压在‘女娲石’下。陈靖仇赶到城门询问，却得知昨晚并没有什么白发少女出城。回到郡主府，靖仇却从独孤郡主那里得知了一个更为惊人的消息，一个白发少女昨晚带着两件上古神器投奔了宇文太师，而她就是小雪！与此同时郡主的手下更带来一个坏消息：宇文太师也从敦煌顺利的得到了‘伏羲琴’。听到这个消息，当陈靖仇与玉儿还在认为‘昆仑镜’与‘女娲石’在自己的手上，事情还不是很糟时，独孤郡主却沮丧地说出主角手上的‘昆仑镜’与‘女娲石’都是假的。

陈靖仇与玉儿急忙赶到太师府，想要向小雪问个清楚。却被守卫太师府的卫兵挡住不得入内，不过两人还是从卫兵的口中得知宇文太师将要派韩腾将军前往实行万灵血的最后一个城市：灵武。两人急忙赶回郡主府想要与独孤郡主商量此事，没料到郡主却外出未归。于是陈靖仇与玉儿决定马上赶往灵武阻止悲剧的第六次发生。

当赶到灵武的两人终于战胜了太师府二虎将之一韩腾时，突然小雪出现，还拿着宇文太师的黄金剑打败了两人。虽然小雪看上去有些难言之隐，但是她还是掩护韩腾完成了最后一颗万灵血。拓跋玉儿也被黄金轩辕剑剑气所伤。当陈靖仇拿出‘昆仑镜’想要与小雪对抗时，非但失败，而且连‘昆仑镜’都被毁了。看来独孤郡主所说的都是真的，他们手中的‘昆仑镜’与‘女娲石’都是假的！

离开古墓，陈靖仇与玉儿对于小雪的背叛都百思不得其解。虽然拓跋玉儿认为小雪一定有她的苦衷，但是却怎样也想不出来。无奈之下，两人只得再次回到【大兴】找独孤郡主。

要点：

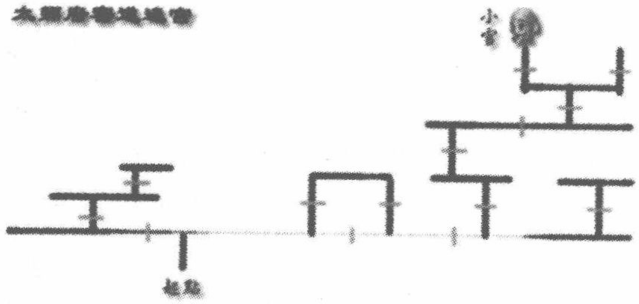
到小雪房间查看桌上的「女娲石」——→与独孤宁珂交谈——→到【大兴】、玄武城门询问小雪得去向——→回独孤郡王府与独孤宁珂交谈——→到太师府与守卫交谈——→到灵武附近的军营——→大战韩腾。

支线：

获得渡沙之珠：先与灵武里的贺连碧交谈，再和迷津沙入口的贺连修交谈，然后回到灵武郡找团圆的父女俩，即可得到该道具。

拓跋陨落

回到郡主府，当独孤郡主表示还有一条密道可以通到宇文太师府内，这样还能够在宇文太师完成九五之阵前挽回败局时，陈靖仇却心灰意冷，小雪的背叛使得他不再想管这天下事。深夜，当拓跋玉儿在园子中弹琵琶解忧时，正好遇上独孤郡主。独孤郡主在得知陈靖仇是因为小雪的背叛而意识消沉后，告诉玉儿她认为小雪的离开纯粹是因为小雪与玉儿都喜欢陈靖仇，而小雪的离去则是为情所困。听到此言，拓跋玉儿大吃一惊。于是她在独孤郡主的帮助下，通过太师府的密道找到了小雪。



当两人见面后，小雪将事情的真相都告诉了玉儿。原来天空中划破长空的是两次日蚀之间的赤贯星，它会将天空划开。而这样统治别的世界的西方魔界之王，就会沿着裂缝来到人间，把所有人都杀死。她之所以知道这些是因为她就是‘女娲石’转生，自从古月仙人替她激发潜力之后，她就渐渐有了与其他神器相互感应的能力，所以她才与‘昆仑镜’转生的宇文太师有了心灵感应。宇文太师要收集神器并不是要作皇帝，而是要阻止这场灾难。要想做到这点就必须动用十大神器钟剑斧壶塔和琴鼎印镜石。钟剑斧壶塔五个神器，能打开通往天上赤贯星的路，等到达后，再用琴鼎印镜石五样，把赤贯星割开的天空，再补起来就行了。宇文太师之所以要建通天塔，炼万灵血，画大地六芒星阵，也是因为他无法凑起所有的十样神器的替代之法。

得知这些真相后，拓跋玉儿让小雪口述自己动笔，将一切都写成了一封信好带回去向陈靖仇解释。当玉儿离开太师府，见到接应她的独孤郡主时就将所有的一切都告诉了她，没料到独孤郡主突然在背后偷袭，还将那封信给毁了。原来独孤郡主只是要挑起宇文太师与陈靖仇之间的战斗，眼看误会就要解开便暗下毒手。当陈靖仇赶到这里时，只看到奄奄一息的玉儿。与此同时独孤郡主也假惺惺的在旁边挑拨离间，说这都是小雪所为。

陈靖仇面对气若游丝的玉儿不知该如何是好，于是只好带着重伤的她前往【仙山岛】找然翁以及古月仙人帮忙。但是当他赶到【仙山岛】时，两位仙人都不在，而玉儿只来得及说一句一定要原谅小雪后就香消玉殒了。当两日后古月仙人回来后，陈靖仇马上恳请仙人能够将玉儿起死回生。但是古月仙人表示他也是无能为力，他惟一能做得也只是做一副水晶棺材可以永久保持玉儿的身体。不过后来古月仙人又说道在天上界，有一个叫伏羲宫殿的地方，据说里头有个两极白玉阵，能让死去的人复活。但是要去伏羲宫，只有找到钟剑斧壶塔才行。而白龙钟早已经成仙，所以是永远不能够凑齐这五件神器了。心灰意冷的陈靖仇告别古月仙人，离开了【仙山岛】。

要点：

回【大兴】到独孤郡王府与独孤宁珂交谈——→进入太师府找到小雪与他交谈——→<卸下玉儿所有装备>回到太师府后门与独孤宁珂交谈——→在然翁居与阿如对话——→到对弈亭与古月仙人对话——→回然翁居将水晶棺材放入炼妖壶——→到对弈亭与两位仙人告别。

髯客

首先回到【大兴】的郡主府，一见到陈靖仇，郡主就告诉他宇文太师以及小雪马上就要去【洛阳】的通天塔，如果不赶快的他就要得到天下了。但是眼看着小雪的背叛以及玉儿的牺牲，心灰意冷之极的陈靖仇不想再管什么神器或者复国的事情，他现在惟一想做得就是带着水晶棺材中的玉儿回她北方的家乡。师傅也理解了靖仇的心情，因为他的确是放了太多的责任与重担在靖仇的身上。

告别郡主后，陈靖仇与师傅从玄武门离开了伤心之地【大兴】。一天来到【太原】附近的河道断崖陈靖仇出手救了一对被土匪劫掠的兄妹。但是这却让他想起了玉儿，于是便一人吹笛试图排遣心事。正在此时，却正好被一位年青人看到。原来他就是附近的【太原】守将李渊的二儿子李世民。两人交谈甚欢，李世民得知了陈靖仇的事情后，帮他想了一个主意，就是告诉东都附近有志于夺取天下的盗匪，乱民以及官兵关于宇文太师要摆阵夺取天下的消息，这样他们就会去骚扰宇文拓，使他无法安心摆阵。陈靖仇感谢之余，与李世民约好第二天中午在【太原】城门相见。

第二天中午在【太原】城门遇到李世民后得知他已经将信函都寄了出去。接着陈靖仇与师傅就跟随他来到了李世民的家中。李世民先到后院会见一位客人，而陈靖仇逛了一会后来到后院。竟然发现与李世民对弈的正是张烈。原来张烈将拓跋部落安顿好之后，就开始筹划问鼎中原的计划，但是刚刚与李世民的一盘棋已经使得他放弃了这个想法，因为李世民才有真正的王者之气。

陈靖仇随之就将玉儿陨命的消息告诉了张烈，于是张烈便加入队伍，两人决定前往【洛阳】找宇文太师算账。告别了李世民后，两人离开了【太原】。正当陈靖仇担心对付不了宇文拓的时候，张烈却表示他已经前往【雷夏泽】向公山先生的师兄杨义臣学习鬼谷之术，由于杨义臣正是宇文拓的养父，而且他也对养子的所作所为十分的不满，所以教给了张烈许多奇门道术。不过在对付宇文拓之前，两人首先得去【云岗石窟】一趟，因为那里有许多能够大幅提升能力的宝物。而且杨义臣也将打开【云岗石窟】密门的钥匙汰玉如来交给了张烈，于是两人便向【云岗石窟】进发了。

要点：

回【大兴】到独孤郡王府向独孤宁珂和师父道歉——→告别独孤宁珂从玄武门离开——→救下兄妹二人——→与李世民邂逅——→到【太原】城门口与李世民碰头——→到唐国公府与李世民见面——→进入里屋遇到张烈与李世民下棋——→向张烈诉说玉儿遇害的情形——→向师父介绍张烈——→向李世民告辞。

支线：

获得玄能臂环：在遇到李世民的地方的帐篷。

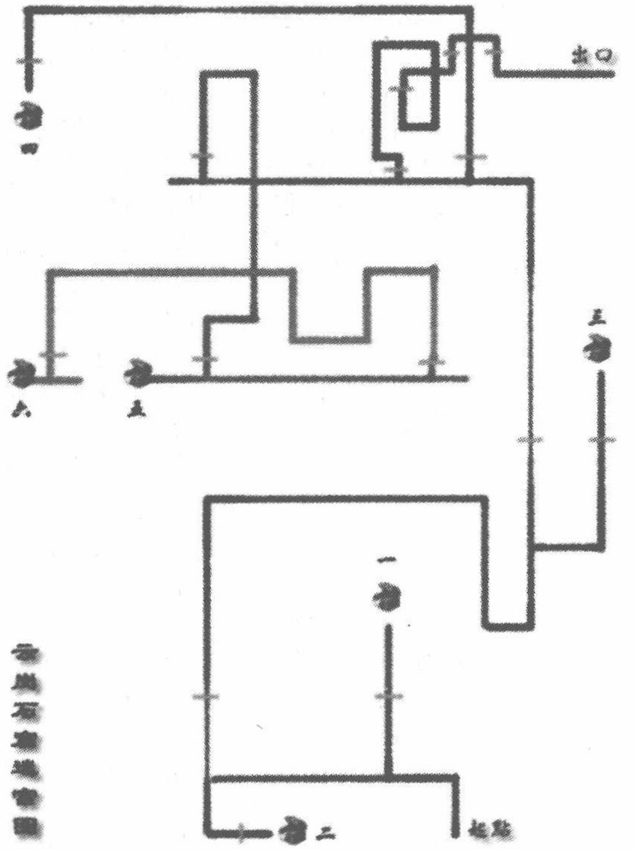
获得七情束：在【太原】城中与胡商阿里对话，然后把轩辕菜刀给他看就可以得到，注意只有在第六次与其交谈才有机会获得，错过就没有了。

获得姜公胆：在【太原】城中的树木中寻得。

搜集天蚕装或乌蚕装：

在【太原】与布店老板娘交谈两次可得此次任务，若提供天蚕装或乌蚕装，可交换到强力装备，情况见下：

乌蚕	宣华柔甲	攻 0	防 133	敏 0	
天蚕	泥松袍	攻 0	防 110	敏 1	所有魔法抗性 + 40%
乌蚕和天蚕	天珠武铠	攻 0	防 138	敏 0	每回合回复 5%灵力



地图解析：

宝箱一：仙魄香

宝箱二：舍利子(隐藏)

宝箱三：千年何首乌

宝箱四：钦云竹环

宝箱五：日月乾坤圈

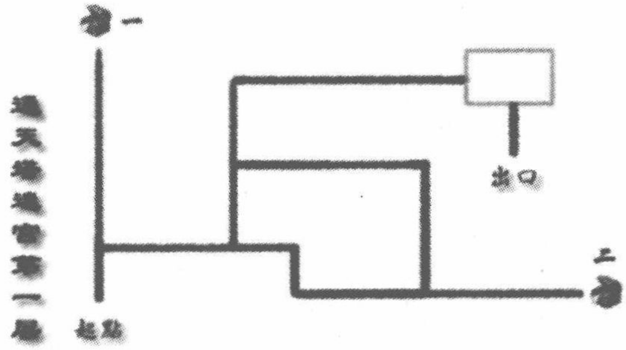
宝箱六：罗汉伏魔杵

通天塔

从【云岗石窟】出来，两人来到了【洛阳】附近的通天塔。却发现虽然李世民的计策获得了成功，无数的人正在围攻通天塔，但是宇文拓却用地龙阴火保护着通天塔不让他人进入。张烈表示杨义臣曾经说过要破地龙阴火就要找‘泛云龙玉’才能够破解，还好事先他就让好友李靖夫妇去找这‘泛云龙玉’。来到【洛阳】城内的客栈两人先找到了独孤郡主，从她那里得知现在宇文拓还无法摆九五之阵，只有等到天上的赤色妖星贯穿天际前的天狗蚀日才能摆阵，接着两人又在【洛阳】城门口找到李靖夫妇，得到对抗宇文太师宝物的张烈先随李靖夫妇回家，接着陈靖仇来到虬髯客宅找到了张烈。在客宅中张烈将由于不再有意与天下，便将数十年来所经营的一切都交给了李靖夫妇，好让他们专心辅佐李世民。接着张烈将‘泛云龙玉’交给了陈靖仇，两人离开客宅前往通天塔找宇文拓算账。

回到通天塔用「泛云龙玉」破坏了地龙阴火结界后，陈靖仇与张烈冲进通天塔。两人一路杀到通天塔大厅却发现这里面一片腥风血雨，击败了为宇文拓护法的韩腾，但是临死前的韩腾放出法术击伤了师傅，使得他行动不便，于是陈靖仇与张烈只得撇下师傅继续上塔。来到塔顶两人终于面对宇文太师。首先两人打败了手中没有轩辕剑的宇文拓。但是没想到宇文拓竟然表示他是为了封印赤贯星保留了十分之九的力量，这次要借用轩辕剑的力量。接着陈靖仇与张烈又再次与手持轩辕剑的宇文太师交战，上古神器的力量真是厉害，即使是如今的陈靖仇与张烈也不是他的对手。正在此时，独孤郡主突然出现挟持了小雪威胁宇文拓停止布阵，谁知宇文拓轩辕剑的威力似乎远不止此。正当宇文拓一剑化解郡主的闪电攻击，接着砍翻要上前的张烈，去救「女娲石」转世的小雪时，陈靖仇乘其不备突然上前，砍下了他持轩辕剑的右手。令所有人都没有想到的是原来，独孤郡主竟然是西方魔界中人，她所作的一切都是为了让西方魔界降临人间。

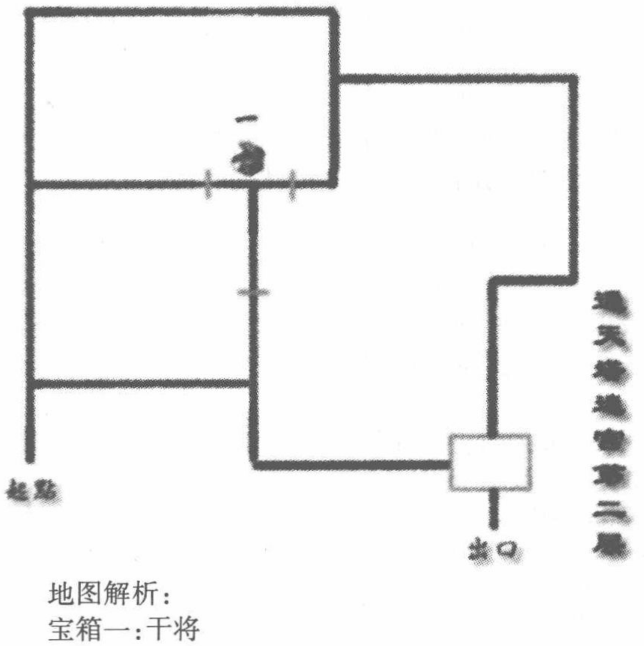
赤贯星划破天际，一片血光降临人间，小雪拿起轩辕剑利用神器的力量将陈靖仇，张烈以及自己救出了通天塔……



地图解析：

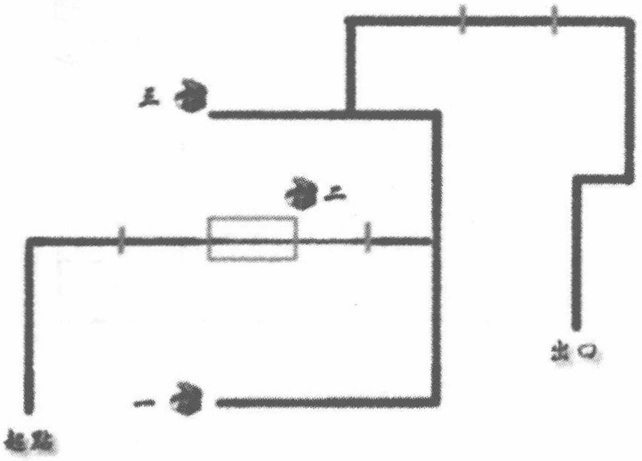
宝箱一：灵界指标

宝箱二：千年何首乌

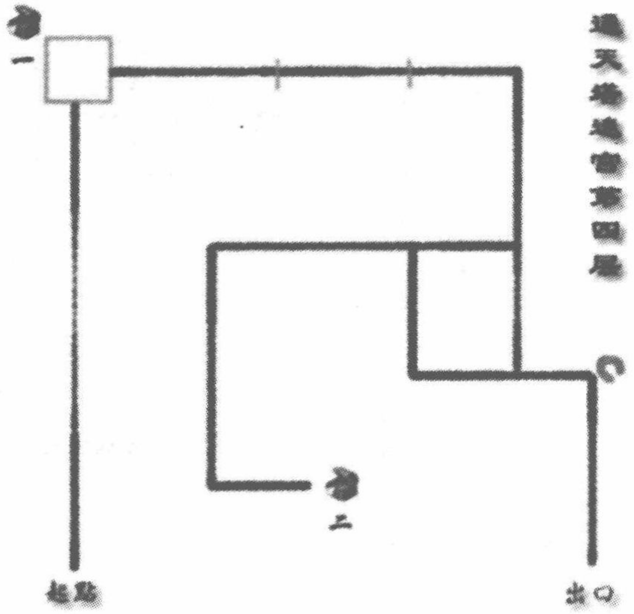


地图解析：

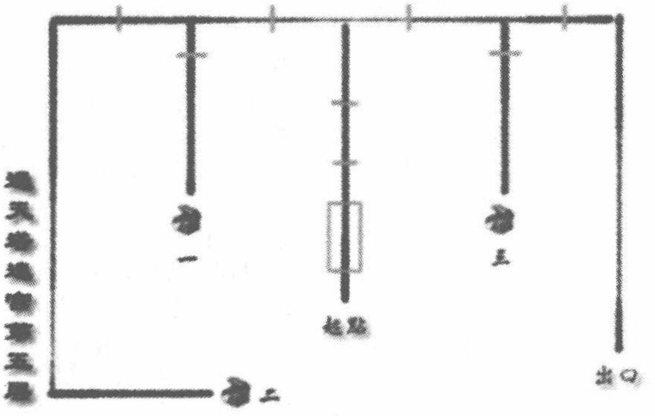
宝箱一：干将



地图解析：
宝箱一：仙莲子
宝箱二：鹿茸膏
宝箱三：凌霄果

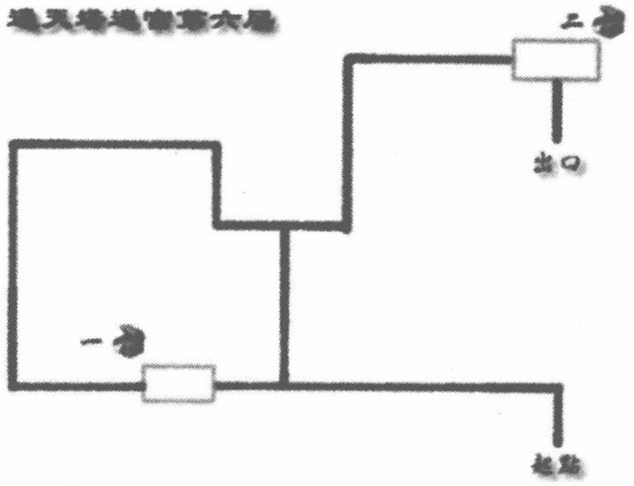


地图解析：
宝箱一：神秘果
宝箱二：珍珠

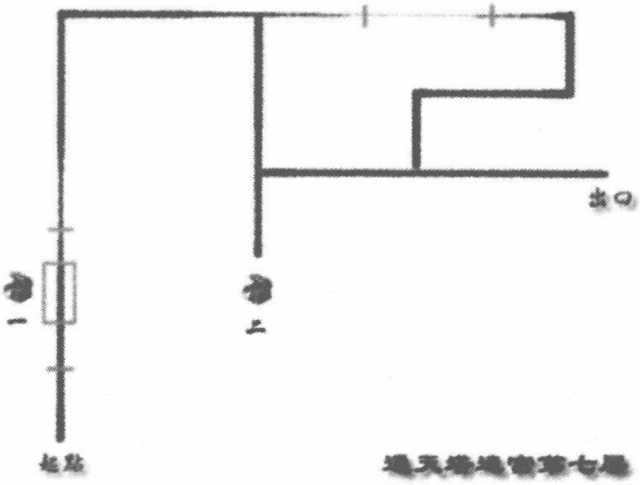


地图解析：
宝箱一：地脉血泉

宝箱二：活灵芝
宝箱三：鹿茸膏



地图解析：
宝箱一：麒麟竭
宝箱二：天山雪莲



地图解析：
宝箱一：柳叶飞刀
宝箱二：雨皇花
要点：

通过【云岗石窟】——→到【洛阳】附近的通天塔遇阻——→到【洛阳】城中在客栈遇到独孤郡主——→在【洛阳】城的牌楼前与李靖索要克宇文太师的宝物——→到【洛阳】城内的虬髯客宅与张烈交谈——→到通天塔前使用‘泛云龙玉’驱除地龙阴火——→到通天塔大厅大战韩腾——→到通天塔顶二战宇文拓。

支线：

月娃事件：在【洛阳】与怡春院老鸨交谈，得知月娃的身世，然后可到【大兴】城内的独孤家道塔内，到观顶打败美杜莎等怪物即可为月娘解开封印，即可获得99套《轩辕伏魔录》。

伙计离职原因调查：

在【洛阳】松韵居，帮助老板调查伙计离职原因。与伙计招财对话和伙计进宝对话(若有千月星痕可1500两卖给进宝)即可，而伙计阿三，要替他找三样金器金项链、金戒指、翠玉金钗或是1块金子，若满足它的要求就

可以了,而且还可得灵蛇手套,最后向少东说明伙计的情况可获得法宝武神魂玉。注意该任务答应后要在与少东对话12次之前完成。

吃面事件:在【洛阳】,听见面摊老板吆喝后,吃三、五碗面没事,吃十、十二碗发现要诈。

搜集五色药材:

在【洛阳】城中与古维然交谈,若提供黄、白、青、黑、赤药材各一份可得神秘果,各三份可得神木之精。药材购买地见下:

【黑山镇】　黄色药材

【大梁】　白色药材 <第一次进【大梁】才有,因此务必多买>

【大梁】　青色药材

【江都】　黑色药材

【仙山岛】　赤色药材

获得三清符笔:若送过唐耕武3000元作为聘礼,可在【洛阳】城右边树林里找到该宝物。

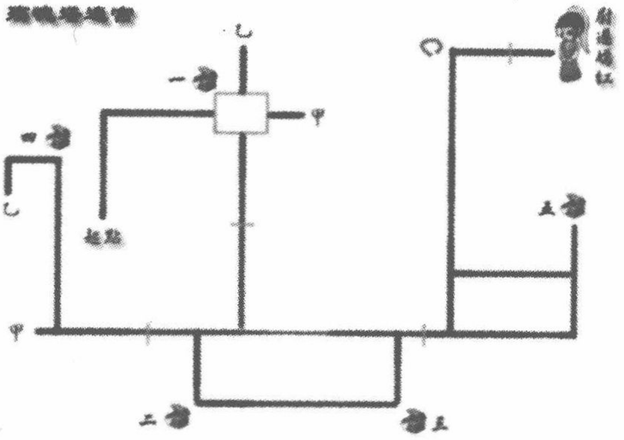
炼狱世界

从昏迷中醒来的陈靖仇从张烈口中得知,整个人间已经变成了妖魔鬼怪横行的炼狱。原来宇文拓做的都是为了阻止西方魔界的入侵,而陈靖仇则被西方魔界的女魔将独孤郡主利用,在宇文拓即将成功之时阻止了他。最终造成了现在可怕的事实。而杀死玉儿的也正是独孤郡主所为。陈靖仇懊悔之余决定前往仙界看看能否有挽救的机会,接着小雪一直在旁边默默无言的小雪告诉陈靖仇,魔界有传送阵可以通到仙界,大家可以通过那里到仙界。

回到仙界,陈靖仇找到然翁以及古月仙人,从他们那里得知从上一次神州与魔界的战争后,神州的仙人们利用两次天狗蚀日与白贯划过天际的时候设立了神州结界。但是这次赤贯划过天际抵消了结界的力量,而被身为魔界中人的独孤郡主利用。不过所幸得是如今只是结界裂缝只是还不够大,只有一小块魔界降临人界,而西方魔王由于缝隙不够大所以还没有来到人间。要想挽回这个局面只有两个办法:一个只是治标的办法就是去结界裂缝正下方的高塔上将六棵万灵血珠摧毁,第二个办法就是找回琴鼎印与宇文拓,因为宇文拓就是'昆仑镜'转世,只有利用'昆仑镜'的逆转时空能力回到过去,把赤贯星划出的结界裂痕重新封印,这样才能够阻止整个魔界的入侵。将轩辕剑交给古月仙人后,陈靖仇他们回到如今已是炼狱的人间找回琴鼎印以及宇文拓。

来到一片血海中的觞魂塔,在其中遇到了独孤郡主的手下之一尉迟嫣红,原来她原本是千年狐狸精,具有化身能力。而据她所言,西方魔王的主魔界七天后就要降临。战胜千年狐狸精后得到'崆峒印'。接着再来到蜇魂塔,在这里找到了另一个手下单小小,原来她也是妖魔化身:千年琵琶精。战胜她后可以拿回'神农鼎'。

最后三人来到通天塔,在这里找到了程咬金与秦叔宝。从他们口中得知宇文拓就被困在通天塔中,而现在通天塔的门口被妖火所困,'泛云龙玉'也没有用。于是三人只能够先回【仙山岛】找然翁的帮助。于是古月仙人答应亲自出马前去解除魔界妖火。四人再次来到通天塔,这次还遇上了李世民。扑灭妖火之后,为了节省时间,陈靖仇三人去救出宇文拓,而其他人去找'伏羲琴',而古月仙人则去塔顶布置失却之阵,最后在塔顶会合。



地图解析:

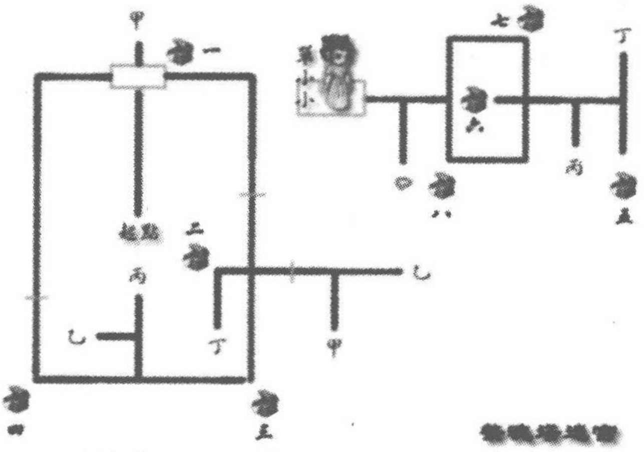
宝箱一:灵界指标

宝箱二:大叶合欢散

宝箱三:火象晶矿

宝箱四:凌霄果

宝箱五:冥海神石



地图解析:

甲乙丙丁分别为地图断口。

宝箱一:千年参心丹

宝箱二:神秘果

宝箱三:天仙酒

宝箱四:罗刹食日钹

宝箱五:柳叶飞刀

宝箱六:七仙神针

宝箱七:竹叶符衣

宝箱八:紫金冠

陈靖仇三人一路杀上通天塔,发现了被魔界血茧包着的宇文拓,小雪马上上前解开了魔茧的封印救出了宇文拓。接着陈靖仇告诉了宇文拓拯救整个世界的方法就是利用宇文拓本身'昆仑镜'的实力回到过去,重新把神州结界封补。接着宇文拓还告诉三人,他为了封补结界必须要找起所有十样神器,但是有几样一直找不到。于是不得已他才接收了宁珂郡主的建议,用西方魔法中伤天害理的万灵血来代替炼妖壶,劳民伤财的通天塔来代替昊天塔。虽然这违背了他一贯的原则,但是最后为了拯救整个人间,他还是决定牺牲小我。了解到真相的众人正对此愤愤不平时,罪魁祸首宁珂郡主出现了。如今已经没有神州结界的封印,她能够用自己的力量与众人对抗了。一番努力后陈靖仇三人终于战胜了宁珂郡主。

谁知宁珂郡主不肯认输，号称还有一颗撒旦之果，吃了就能够增加百倍的力量。但是在宇文拓面前，郡主最终还是没能够吃下会让人变得丑陋无比的撒旦之果，一命呜呼了。来到塔顶，古月仙人已经将失却之阵摆好，程咬金找到了'伏羲琴'，而秦叔宝则将六颗万灵血珠毁了。当宇文拓与小雪就位后，接着陈靖仇将'神农鼎'与'崆峒印'放入阵中，完成了以'昆仑镜'为核心的可以穿越时空的失却之阵。但是接着古月仙人告诉众人，失却之阵的名称来自于除了核心神器之外，四神器各需要一名凡人来担任护卫者。而担当护卫者的人在进入此阵的刹那，会永远失却他心中对于自己最大愿望的所有记忆与心性，来提供此阵所需要得力量。众人自然一口答应，古月仙人发动阵势，回到了过去赤贯星就将棒天空划开的时点。

陈靖仇将轩辕剑插入六芒星阵中央，然后收回了其它的神器。而此时古月仙人也用了将近百年的功力提供给虚弱之极的宇文拓，以使他能够支撑到完成失却之阵。接着宇文拓告诉了古月仙人如何建立通往赤贯星的失却之阵，于是众人又再一次的发动失却之阵，一条通向赤贯星的通路渐渐形成。

正在此时，陈靖仇的师傅突然出现，他大骂陈靖仇与宇文拓狼狈为奸，要他马上离开失却之阵。正在陈靖仇万般无奈之际，失却之阵发挥效用，众人被传送到了赤贯星上，留下了莫名其妙，气愤不已的师傅。众人来到通往赤贯所划出的天之痕入口：虚空之门，接着便向赤贯星进发了。

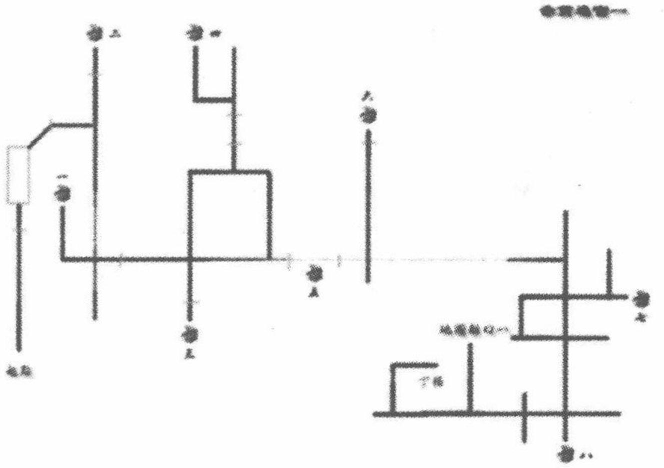
在路上他们发现了伏羲宫殿，这让陈靖仇想起了这里中央的阵就是能够起死回生的天女白玉轮。但是古月仙人告诉陈靖仇，要想起死回生，还需要'伏羲琴'与'女娲石'才行。不过古月仙人并不建议小雪现在就救人，因为这会影响到后面失却之阵。如果小雪半途就精疲力竭的话就会打回原形，一甲子内不会复原。(此时救与不救与以前与二女亲密度有关，如果每次先与小雪说话，则小雪的亲密度高，就不会救，每次与玉儿先说话，则会选择救，当然魔王砦怎么进入也是很重要的一条)

接着众人来到赤贯星的中央支柱，与此同时师傅却在下面遇上独孤郡主，在她的怂恿之下，师傅吃下撒旦之果并跟随她来到了赤贯星上。

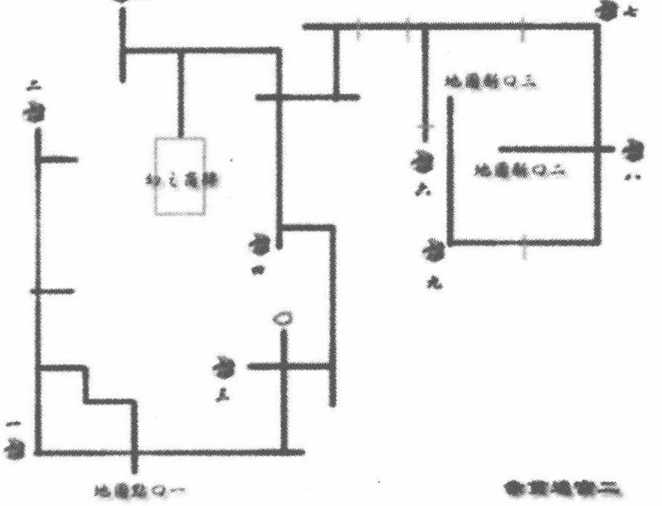
众人继续在赤贯星上前进，扑灭了两团妖火后陈靖仇一行打开了失却之阵的传送点。最后终于来到了赤贯核心。众人再一次摆开了以小雪，也就是'女娲石'为中心的失却之阵。正在此时，一道闪电打在了宇文拓身上，独孤郡主出现在大家面前。早已经了解到真相的众人自然不会放过这个女魔头。一番激战后就解决了她。宇文拓为了还在魔界欠下独孤宁珂的情，答应了临死前独孤郡主的遗愿：带她回西方的故乡。并在古月仙人的建议下将其封入'伏羲琴'中，这样九十九年后她就会魔性就会彻底消除，并且永远不会再受到魔界力量的影响。

正当众人准备发动失却之阵时，传来了一阵阵轰隆声，有人在破坏赤贯星的中央支柱。于是陈靖仇，玉儿与张烈连忙赶往中央支柱探个究竟。没想到在那里破坏支柱的正是服用了撒旦之果的师傅，神志不清的师傅疯狂的想要毁灭中央支柱，为了拯救整个人间，陈靖仇不得不和魔化师傅开始了最后一战。

苦战之后，魔化师傅终于灰飞烟灭，陈靖仇悲痛之余只能尽快赶回核心完成失却之阵。因为魔化师傅已经将支柱损伤，赤贯星随时都可能倒塌。

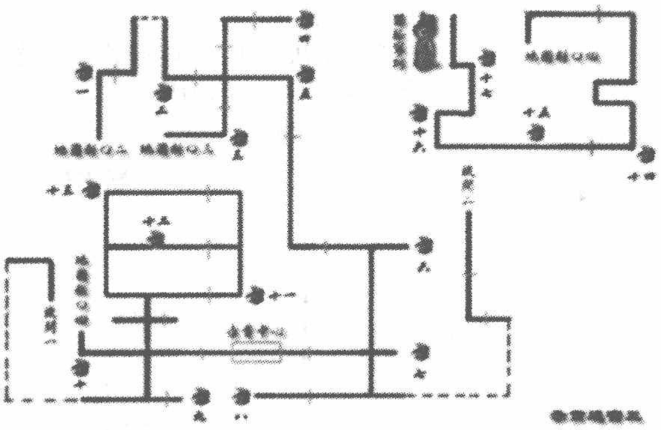


地图解析：
宝箱一：鹿茸膏
宝箱二：八百两
宝箱三：雨皇花
宝箱四：鲛精奇腕
宝箱五：龙泉(隐藏)
宝箱六：鹿茸膏
宝箱七：神秘果
宝箱八：灵界指标



地图解析：
宝箱一：三教霞光镜
宝箱二：玄天锁妖圈
宝箱三：天雷聚阳鼎
宝箱四：炎阳灵珠
宝箱五：五行盘(法宝)
宝箱六：蟠桃

宝箱七：地脉血泉
宝箱八：千年参心丹
宝箱九：天珠武铠



地图解析：
宝箱一：仙魄香
宝箱二：雨皇花
宝箱三：光纱天衣
宝箱四：破星之阎
宝箱五：黄龙云纹佩
宝箱六：三境仙环
宝箱七：泰阿
宝箱八：麒麟竭
宝箱九：流光鞋
宝箱十：带火风轮
宝箱十一：鹿茸膏
宝箱十二：龙睛法戒
宝箱十三：修罗膀腕
宝箱十四：混天泥鞋
宝箱十五：蟠桃
宝箱十六：神霄金圈
宝箱十七：千佛镯

要点：

与张烈交谈——→与小雪交谈——→到然翁居找然翁求助——→到莫支滩找古月仙人求助——→到魔界殇魂塔中击败尉迟嫣红得到‘崆峒印’——→到魔界蚩魂塔中击败单小小得到‘神农鼎’——→前往通天塔与程咬金等人对话——→返回然翁居与两位仙人交谈——→进入通天塔——→到通天塔大厅救出宇文拓——→到通天塔顶与众人交谈——→将鼎、印放入阵中后与宇文拓交谈——→回到过去后将轩辕剑插入六芒星阵中央并收回其他的神器(包括小雪)——→然后与张烈交谈——→再与古月仙人交谈——→来到赤贯星上的虚空之门后向赤贯星内核进发——→到达伏羲宫殿——→与众人商议——→将水晶棺放入阵中——→进入赤贯星将失却之阵的传送点开启——→深入赤贯星核心——→放上神器布起失却之阵——→打败独孤郡主——→与众人对话——→到赤贯星中央支柱消灭魔化师父。

支线：

幻之商肆：在时空交错之地终点的幻之商肆，只要交给那里武器老板龙泉、泰阿、工布与火象或水象晶矿，就可得到赤龙牙和封雪刃。

附录：

杨渊升：离开工作室后就会在水井边遇到。

林耀元：躲在天外村入口左边空房子(就是有两个人在那里聊天的那里)的床边的墙壁上(鼠标移上去会出现对话的标志)，他会向你要“三滴材质片”

之后去大兴城，在城门与那两个正在聊天的妇人交谈，得知利人市古董店老板喜欢猜谜。然后去那里与老板对话并猜谜。

第一题答案—海灯(获得石敢神石)
第二题答案—风筝(获得三叶雪桑果)
第三题答案—算盘(获得河车丸)
第四题答案—爆竹，可获得三滴材质片

要注意，你只能回答两个问题，所以第四题一定要先答。

鲍弘修：用糖葫芦＋黏怪炼出即可。

与大兴城利人市中的两个小孩对话，得知藏宝的提示，按照酒店的招牌→宇文太师府门上方的匾额→药材店的招牌→大兴城门的门牌，就可以得到糖葫芦。

罗国成：在江都河边坐着，他想找个美女跟他走。从城左边的小女孩口中得知只有雨虹才可能会理他。雨虹在城入口处右边的民宅中，听完她说的话后，回去告诉罗国成，然后再回去找雨虹就可以了。

黄志荣：在一开始进神仙岛的那个海滩处，你可以乘古月给你的小鲸鱼到那里，然后不停的和他说话，他就会回去了。

杨志豪：乘坐鲸鱼回到氐人国，然后选择去海底晃晃。在黑龙王宫殿左方会出现一个贝壳。进入后，向右走，经过一个迷宫后就可以找到他(问题答案是游泳)。

陈盈君：在大梁城的客栈二楼有一个被石化的猫雕像，只要身上有溶石魔羽，然后和客栈老板的女儿交谈后，他会以两千元的价格把它卖给你。之后到雕像前把石化解开即可。

小业子：在大梁城的左下方，要和他猜拳，要连续赢他三次(可以赢一次存一个盘，会容易很多)。

林克敏：在巴蜀古王墓，进去后在第一个转弯角向右转，在下方的墙壁上有一个密道(看不见的)。进去后就可以来到林克敏。打败他饲养的宠物就可以了。

王福生：在长沙和江都可以得知上沙左上方的巨木有些奇怪(长沙还在的时候，跟左下角老婆婆讲话，会得知巫女的事，然后和警告你看好身边姑娘的女孩子讲话就会知道有人跑到寺庙里去了，并得知寺庙在长沙西北的断木，这样就可以进去了。如果没有问，等长沙被毁之后起江都问老道)，在山顶的寒音寺可以见到他，把符纸鹤给他让他出去即可。

张孝全：在灵武人口处后有一个小女孩在找爸爸，出灵武后，过桥，在右边的迷津沙里可以可以找到他，之后回灵武，他会给你会给你迷津沙珠，然后再进人迷津沙，一直向前走就可以看到张孝全。给他7000两银子就可以了。

吴东兴：首先要得到三块彗星碎片。黄色的在巴蜀密道内(在存盘点上一个场景右边有一通道，通往一个宝箱。宝箱下方是一个密道，类似林克敏的那个。进去后就有了)，绿色的可以从大兴城利人市的酒馆2楼那两个正在交谈的奸商和官员处得知他们把宝物藏在郡王府，之后可以在郡王府的凉亭内找到。蓝色的在古巴蜀密道存盘点附近会发生一次随机的战斗，地仙会问你一个问题(答案是第一个6)，答对后他就会把碎片给你。找齐三块碎片后，去云冈石窟。在左边的山壁上有一个密道，进去后是一个隐藏洞穴，在里面可以找到他。

高玉玟：在洛阳城的客栈中，她要你和她玩回文游戏，答对后她就会回去(听说如果你修改了游戏，她就会拒绝……)。

刘馨韩：与洛阳城移春院的老鸨对话数次，得知月眉被关在大兴城的一个道馆。来到大兴城，从右上方塔中进去。在顶层可以找到月眉，打败看守他的妖怪后她会送你99个轩辕伏魔录。刘馨韩也在这里，你要给她桑果、蟠桃、嘉果、凌霄果、野石榴、三叶雪桑果、海蒙果、山蛇莓和神秘果9种水果给她。其中蟠桃可以在巴蜀密道里找到。

朱荣敏：从长沙城出来向右东走，可以来到一个海滩，朱荣敏会向你要99个轩辕伏魔录(救到月眉后可得)。得到后他就会离开。

Sakura Wars 樱花大战2™

□ 枫红一刀流

提要：

樱2的风格和玩法和前作是一样的，冒险的过程是通过大神在自由活动中与各位角色触发事件来进行，在这里有相当的自由度，很多事件的发生会有时间限制或各样的前提，下面将游戏中值得注意的事项说一下。

关于性格：在二代中的屏幕右下角增加了一个横槽，分别有蓝色和粉红色的刻度，在这里蓝色代表性格直爽刚强，粉色代表委婉温柔，主角在回答各种问题时会表现出自己的性格特征，在这个横槽上可以看到自己的性格倾向。你所接触的八名队员同样也有性格的倾向，比较硬性性格的有玛丽亚、神奈等，比较柔性的则有织姬、堇等等。

关于战斗：樱花系列的战斗难度都不很大，二代比一代加入了很多的内容。比如大神的队长命令可以决定队员的作战方式；比如火可提升攻击力，降低防御力；山则增加防御力，而行动力会下降很多，这样在战斗中可以实施多样的战略手段。在每次战斗队长都有三次保护队员的机会，使受保护的队员不受伤害。每一话之后会根据人员的伤亡情况作出评价，没有人员死亡会被评为优，有一人死亡则评为良，依此类推，如果十二话的战斗全为优的话，大神最后会被提擢为海军中尉。

关于隐藏小游戏：在整个游戏中大神和每个女主角都有机会玩到一个小游戏，这个游戏只会发生一次，有时间和地点的限制，具体打法在下面的攻略中已经注明了，玩家要好好把握机会不要错过，最后在“悠长之日”中还可以将全部的小游戏温习一遍。

每个月可做的非主线事件：

1：与一代一样玩家可以每月到贩卖部买一张剧照，如果集齐了所有女主角的剧照，便可以在最后的“悠长之日”中看到大幅剧照作为奖励。

2：由于红兰在二代中发明的影像通讯机，可以在自由活动的时候和远方的队员通讯联络感情，用它还可以听到广播剧《少年赤红》，每个月的内容会有所不同，帝都新闻也经常都有更新的。每个月听一下近松的占卜节目也是非常有用的，了解每个队员的幸运色，可以增加战斗时的协作攻击的发生率。

3：每个月可访问滕枝枫，听她讲述姐姐菖蒲的事情，几个月的谈话可以听完一个完整的故事，同时她会告诉你一些旁支线索。

4：事务局的神原由里是一个喜欢收集小道消息的人，有时间的话可以跟她聊天，了解到一些流言，里面经常会有一些有价值的线索，对攻关很有帮助。

5：蔷薇组虽然提供的消息不算多，有空的话也不妨去坐一会儿。

6：偷窥不是什么正大光明的事，但听听主角私下里对自己的看法也是不错的。在每个月里大神都有机会到更衣室去偷窥一名队员洗浴（不是那种SEX PHOTO），有趣的是在第十话米田司令也会和你一起行动哦。

7：每个月可到沙龙去找堇，向她请教茶道技巧。

攻略开始了：

太正十四年春天的一个暴风雨之夜，东京湾出现了一个不知名的小岛，一个带着鬼面的人呼唤着一个赤裸的男人，他长刀一挥那小岛又随之消失了，远处站着一个身穿军服的人默默注视这一切......

第一话：鲜花盛开的帝都

在结束了一年的海外演习后，英姿勃发的大神一郎又和有酒必醉的米田司令在一只小船中见面了，在简单的寒暄之后米田将他重新认命为帝都华击团花组的队长，这时回答他“我会以粉身碎骨的觉悟全力以赴”，接下来会问在花组中有没有特别想念的人，回答“是的，有”，这时会有两次选择，一次三名队员，选到谁谁就会到码头来迎接，如果选择“没有”或超时则樱会出现在码头。一年之后的相逢自是有说不完的话（选樱的话会回忆两年前同样在樱花中初逢的情形），这时米田会告诫不要把恋爱的气氛带到花组的工作中来，不同的队员会有不同的反应。两人来到帝剧外面会有谈话，如果选择了樱和爱丽丝之外的队员就会告辞帝都，进去后会分别见到樱和爱丽丝，如果选择了樱或爱丽丝则会神秘兮兮地跑开去准备什么事情，进入帝剧的大厅见到另外的一个。

大厅的谈话结束后，米田出现让他在12点到经理室报到，回答“是的，我知道了”。接下来是自由活动时间（11:20—12:00），先到事务局找由里和滕井霞她们，写好就任报告后出来会与高村椿谈话，这里有两种硬派和软派的不同回答。到贩卖店找高村椿谈话（如果没去事务局，她会自动带你去），向她买一张剧照（每个月只能买到一张，集齐六张的话会有额外的奖励哦），之后到中庭会遇到樱，或是在匆忙地做事情，回答她“需要我帮什么忙吗?”，或是在悠闲的散步，回答她“一定会创造出很多回忆”。在往地下室和服装室走的路上会被滕井霞截住，那里已禁止通行了，再次回到事务局可以找由里聊天，从她口中可以打听到不少有用的情报，但每谈三次时间会过10分钟，注意看时钟，须在12点前赶到米

田那里，迟到的话他会生气的。

见到米田后会拿到一套制服，出来会同时遇到樱和爱丽丝，选择其一或让她们同时陪着回房间(不管怎么选两人都会去，但好感度有所差别)，在房间里听到她们为自己准备欢迎会的事，然后是换衣服的动作，一定要快捷地将全套换上并将换下的衣服折叠整齐，这样才能同时得到两个人的好感。

在准备室里参加欢迎会，这时米田介绍新来的意大利籍伙伴苏蕾特织姬，选择“可要好好照顾她”，织姬登场后便傲慢地离开了，叫在场的花组成员大失所望，这时追不追上去没什么分别，都会遭到她的排斥。回到房间会从影像通讯机收到李红兰的问候，她会传授操作通讯机的方法。各人的通讯号码分别是：李红兰(13700)、滕井霞(13800)、玛丽亚(13900)、神奈(14000)、少年赤红(13510)、帝都日报(13560)、占卜(14480)，只是现在还不是每个人都可以通讯。

和远处的每个队友见面后结束通讯，这时樱会穿着一袭浅蓝的和服来访，说是要担任夜巡的工作，回答“好，我们走吧”。到织姬的房外会有很多的选择，反正她喜欢直接的男人，约她的言语尽量简短爽快就好了。分别选 1:“单刀直入的邀请”、2:“可以换一下不错的心情喔”、3:“到 10 点喔”。或者选 1:“绕着弯子来邀请”、2:“可以换一下不错的心情喔”、3:“到 10 点喔”、4:“我想陪你在帝剧中走走”、5:“虽然不能说是强迫的”，回答正确她会答应一起夜巡同时会得到樱的好感度。

由于只有半个小时的时间，要好好把握哦，夜巡的时候如织姬在场谈话内容有所改变，到阁楼可以看到织姬有异样的表情，记得在邀请时织姬对音乐感兴趣，因此务必到一楼音乐室去一趟，可以听到她的钢琴演奏哦，演奏之后织姬会提出问题，回答“土耳其进行曲”。在服装室外面可以遇到爱丽丝，问“这个时间怎么了吗?”，为了劝她回房间要到服装室玩一个捉迷藏的游戏，用鼠标点击两排衣服中间的黑影，爱丽丝会自己跑出来。到玄关巡察的时候织姬会提出问题，回答“这也是队长的工作呢”，到一楼客席织姬会问李尔王的作者，回答“是莎士比亚吧”，夜巡结束后可以选择送樱回房间。

帝剧的三朵花打理日常杂务的工作，其实她们是风组队员也有着不寻常的使命。

一年后的重逢，又是樱花烂漫的季节

第二天到事务局帮忙整理传票，在其间会被霞打断，选择传票数是“129 张”，然后是自由时间，如果在之前没有买到剧照的话选择去贩卖部吧，如果买到过就直接到舞台去，不管如何选择爱丽丝都会跑来说舞台那边樱和织姬吵了起来。来到舞台看到织姬因为不肯合作准备离去，这时选择“不让”，虽会被织姬泼上一脸水，但可以同时提升樱和爱丽丝的好感度。在争执的时候帝剧的警报响了，大家换好服装赶到作战指挥室，织姬终于也肯加入进来，看过改良过的灵子甲胄后，独断独行的织姬自己先行出发了，选择“帝国华击团，花组，出击!”，大家于是来到帝剧外展开战斗。

没有玩过一代的玩家可以听樱解说战斗操作方法。在开始先将织姬往回撤，如果樱处于充实状态和大神、织姬一样可以一招普通攻击将敌人毙杀，注意大神的特殊能力中有三次保护机会，在行动或攻击之前用它来保护处于弱势的队员，可将这三次机会留给樱或爱丽丝，那个织姬是不会领情的。在战斗中与爱丽丝有谈话，问她“你长高了吗?”。

第一轮战斗结束后葵叉丹出现，复活的他这次使用的是暗神威，织姬由于轻敌不小心被他击中，选择“保护织姬”，然后利用队员的必杀集中打葵叉丹，由于大神有两次行动机会可以在攻击后加上防御，由他来顶葵叉丹，其他队员可以远距离打，利用攻击较小的爱丽丝来给队员恢复，她的必杀具有集体恢复能力。

打败了葵叉丹后米田认出他是以前的战友山崎真之介，说帝都已被自古积蓄的怨念所诅咒了，接着背后出现一个戴着鬼面的人用刀杀死了他，随使这个称作鬼王的家伙又在冷冷的长街中消失了，空中仍弥漫着死亡和破坏的味道。

为了庆祝第一次的战斗胜利，大家又来到了上野公园的樱花中喝酒，还记得一代中的情形吗?从明天开始，大神一郎又将投身到打杂的事务中了……

第二话:爱丽丝的信

自从上次战斗之后米田总是像满怀心事样子，这一天大神在房间里接到米田的电话，来到地下指挥室后在屏幕上看到了山崎真之介的影像，之后与米田聊起有关新敌人和山崎的话题，如果选第三个会直接结束谈话。第二轮选“是的，知道”，在他怀念过去心中伤感的时候，劝他“在说什么啊”或“打起点精神来吧”，稍后米田说出 12 点还会有新人加入花组。

来到准备室大家提议再举行一个欢迎会，回答“好，办吧!”，下面有一个选择帮谁的问题，建议选择樱或织姬，无论选谁都会和爱丽丝一起行动，选择帮樱的任务

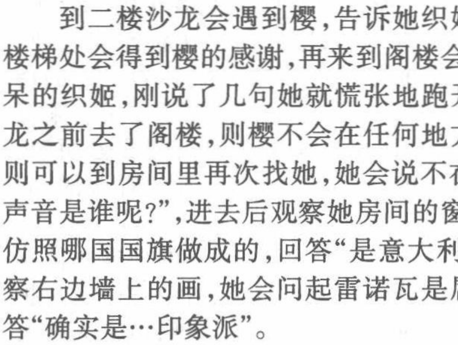
是去通知由里和椿参加宴会，选择帮织姬则要到厨房去拿盘子。下面是自由活动时间，先去地下作战室找到米田（注意要在 11:30 之前去找），他会问你敌人来犯时怎么办，在这里无论怎样回答都不会令他满意，最好什么也别选，他会说你懂得战略这玩意。在他离开后可到地下室的仓库里遇到樱，她拜托大神做一件事情，回答“啊啊，小事一桩”，接下来找幔帐，它就在左边木箱右上角的纸箱里。在浴室会与爱丽丝展开对话，回答“会想要游泳”。

回到一楼到事务局可以听由里说一些小道消息，如果选择帮樱，则会出现传达事情的选项。走到玄关的时候遇到一个身着黑衣的女人，她就是新来的队员影山早纪，她是一个自来熟的人，建议选择的时候不要和她关系太密切，这样其他队员在场的话会降低好感度，在这里选择“我自己还在工作中”婉拒她的邀请。来到贩卖店找高村椿买张剧照，然后选择交谈叫她去准备室参加宴会（选帮樱），或者到厨房去找盘子（选帮织姬），在厨房与爱丽丝谈话，选“喜欢年纪比较小的女孩”。到音乐室会遇到弹琴的织姬，选择“真像是织姬的风格”。11:35 之后可在经理室找到米田，看他心事重重的样子最好什么也别问，和他谈话会被轰出来

到二楼沙龙会遇到樱，告诉她织姬在音乐室，走到楼梯处会得到樱的感谢，再来到阁楼会见到望着窗口发呆的织姬，刚说了几句她就慌张地跑开了。如果在去沙龙之前去了阁楼，则樱不会在任何地方找到织姬，大神则可以到房间里再次找她，她会说不在，问“那么，这个声音是谁呢?”，进去后观察她房间的窗帘之后她会问你仿照哪国国旗做成的，回答“是意大利的国旗吧”，再观察右边墙上的画，她会问起雷诺瓦是属于哪个派系，回答“确实是…印象派”。

在队长室可用通讯机联络到红兰得知连续剧《少年赤红》即将播出，号码是 13510，在后面拨这个号码可听到不错的广播节目，也可以按上面提过的号码与玛丽亚等人联络一下，或者听一下帝都新闻。与玛丽亚谈话选择“啊啊，真的很有精神呢”，与神奈谈话的同时堇也会出现，只能选其中一个说话得到好感度。

当所有的事件结束后到准备室找樱谈话会有选项，可以在那里等，也可以继续行动（如还有时间的话），最后逛到 11:55 会被爱丽丝强制带到准备室。在米田的提议下大家去玄关迎接新人，但爱丽丝会提议大神和她一起去阳台，两人在阳台聊了一会儿听到玄关那边传来米田的声音，原来新队员已经到了，爱丽丝兴高采烈地跑下楼去，慌张中失足摔下楼梯恰好被一人接住，他就是花组的新队员雷尼，对他说“一起加油吧！”。好不容易才将这个沉默的家伙请到准备室里，在介绍的时候选择第三项“米尔西修特拉瑟”，之后影山早纪出现，不管之前怎样，只要和影山见过面樱的好感度就会下降。



织姬总是一个人躲在阁楼里眺望远方，她会有什么心事呢？

远离人类情感的雷尼，无论何时都是那样的淡漠和冷静。

正要准备开始宴会的时候警报突然响起，雷尼以箭一般地速度跑到地下室去了，集合完毕米田说敌人出现在莺谷，这里可以选择这次战斗偏于进攻还是防御，翔鲸丸会给予空中的支援。说“帝国华击团，出击吧！”，在一段翔鲸丸升空的动画之后，所有的战友来到了新宿莺谷的战场。

这次的敌人是名叫黑鬼会的五行头目之金刚和木食，在开始雷尼忽然出现在敌人的后方并出手击毁了木食的机兵，如果选择进攻型，空中的翔鲸丸会将敌人轰击一番，在第二回合可以问雷尼这种敌人的打法，由他从背后破坏炮台。其他队员行动中尽量不要与炮台站成直线，由于炮台的攻击属火，可以用大神的命令调整为山的作战，这样可增加队员的防御力。存档之后在第二轮战斗里同样利用山的作战，在一开始队员要散开，因为金刚的必杀很厉害。由于敌人的实力有所加强，建议用火的作战来提升攻击力，爱丽丝在后面给队员及时补血。

战斗结束后看到孩子们没有受伤，爱丽丝突然神情黯淡地离开了。到了晚上樱会来邀请，回答“好，我们走吧”，来到沙龙与大家碰面，爱丽丝提到爸爸来信的事显得很高兴，回答“太好了呢，爱丽丝”，而织姬则开始异常的冷淡，在这里不作任何回答，保持沉默才不会降低好感度，爱丽丝这时忽然狂躁起来，在诱发的灵力作用下沙龙登时变得乱七八糟，在这里不要理织姬直接出去找爱丽丝好了。

在下面的自由时间里去找爱丽丝（22:00—23:00），先到阳台会遇到望着窗外的雷尼，选择与之说话会被他突然摔出去。然后到经理室去见米田，再去舞台两侧的路上会遇到织姬，在大道具室会遇到早纪（如果在之前去音乐室也会遇到她，被她领到这个地方，但织姬不会出现），她会要求大神抱紧她，拒绝不拒绝她都会跌倒在地上，大神要过去帮她揉脚踝，在这里想走也是走不掉的，时限一过她才会站立起来，真是麻烦的女人。如果抱她或揉脚踝都会被樱发现并使她的好感度下降，建议在她倒下后哪里也别碰直接牵她的左手起来就行了。等两人都走后一个提着吉它的神秘人物出现，谈话后再想起是老同学加山雄一，他对为何在此出现的原

因讳莫如深，但在临走时提醒大神到小阁楼去看看，之后在服装室外面会再次遇到雷尼，见他迅速地跑到地下室去了，一直跟着他跑到地下机库去说话，得知他挺喜欢搞机械的。

大神赶到阁楼可以找到偎缩在窗口下的爱丽丝(即使没有来找，时间一到会强制来到这里)，她只能在遇到加山雄一之后出现，之前在这里是找不到的。劝她回房间但她仍坚持要给爸爸写信，同时要求大神也要写。回到房间不久爱丽丝到来，接下来的信中有很多选项，尽量用大哥哥的口气来写。在爱丽丝诉说心事的时候鼓励她一番，然后要她早点回房睡觉，她会提出留下来睡，答应她吧。第二天醒来后爱丽丝说做了一个梦，回答她“也同样做了一个梦”。一起去餐厅会遇到樱和米田他们，将爱丽丝的信交给米田去寄好了，这时帝剧的警报再次响起。

来到作战室得知敌人在涉谷出现，在这里可选择作战方式，快速击破敌人或看看情况，收集情报。选一会立即出发，选二则会得到月组的情报。发出命令“帝国华击团，出击！”。如果选择搜索情报的话，在战斗之前会得到提示，目标是破坏蓝色的资料，白色的是恢复材料，而红色则代表危险的物品。由于这一段时间爱丽丝的事件较多，好感度提升很快，因此在战斗中会发挥很强的实力，还有合体必杀的机会呢，可以一招杀掉大片的敌人，玩家要好好利用。将蓝色标记的桶全部消灭后木食会出现，他的超必杀会放出四个兵器圆空并将血气补满，每回合他还有两次行动机会能力很强。将他打败后樱会说大事不好，米田司令遭遇不明人物的袭击。

第三话：啊，相亲

驰骋沙场的著名老将，如今却神智不醒地躺在了医院里。

大伙赶到医院去看望米田，得知他受创严重几乎不能恢复意识，为此大家的心情很是难过和沮丧，回来后是自由活动时间(14:20—15:00)，作为队长的大神要去稳定各个队员的情绪。

记得先在贩卖部买一张剧照，到雷尼的房间里可以直接找到他，他推断子弹是由远处射来的。在小阁楼会遇到织姬，她正望着窗口喃喃自语，不过看到大神便慌忙跑掉了，然后到房间里找她，她说正在 Siesta 的时间，回答她“睡觉”可得到好感度。在二楼大厅见樱正在劝慰啼哭不休的爱丽丝，选择“鼓励她”会同时得到两人的好感度。再到阳台与樱谈话，结果她神色黯然地转身跑掉了。在经理室会遇到早纪，再到地下机库会再次见到她。在中庭则会再见到满脸泪水的爱丽丝，选“跟她说话”。如果见到樱和爱丽丝各两次，在经理室见到的则会是樱，她在米田的桌上见到了父亲的照片，对米田充满了担心，回答她“一定会回来的”。

当时间到 15:05 分的时候滕井霞会出现，说华击团的资金吃紧，选择“让夏季公演好好努力演出成功吧！”，然后在准备室里召集所有的队员，选择“明朗充满活力地说”，正担心没有人演李尔王的角色时，性格开朗的神奈归队了，在交谈之后花组队开始排练了，由于神奈带来开朗的气氛使连日积郁的心情一扫而光，在樱的提议下大家赞同将李尔王演成喜剧收场，以迎接米田司令的康复归来。走廊外的大神忽然被神奈拉到了中庭，她要和上集一样和队长切磋一下空手道，选择“可以的话，就陪你过过招吧”，应付她的选择是：上段→1：防御头部、中段→2：防御身体、上段攻击→1：蹲下、下段踢→2：跳、上段回旋踢→2：蹲下下踢。在过招之后两人展开交谈，不久她又被爱丽丝叫去排练了，如果全部接下她五招的话，好感度会上升数点，否则会被奚落一顿。

到了晚上接到堇的来电，她问在大神心中她和帝剧哪一个重要，选“当然是堇”，但她还是神色忧郁地突然断线，看来是她的家里发生重大的事情了。在看过一段鬼王召集五行众的剧情后，场景跳转到帝剧的舞台，神奈看出大神心不在焉的样子，这时可以选择岔开话题，不一会儿由里会跑过来说出堇要结婚的消息，这样神崎财团才会给帝击团以援助。选择“去救出堇吧！”，于是花组伙伴们往神崎家进发。

在神崎家门口选择“叫门”会与宫田展开对话，宫田拒绝开门，看神奈正要将大门破坏掉，选择“阻止她”，大门不久会自己打开，加山从容地从里面走了出来，他穿得依然是那样的整齐。冲入院子里无论选择哪一项战斗都会开始，对队员说“这里就交给你们了”，大神和神奈冲到玄关，神奈破开大门冲到大厅，在找堇相亲的房间时神奈会替大神包扎伤口，选择“谢谢神奈”。在客厅里堇正和卷菱相亲，在她犹豫不决的时候大神和神奈冲了进来，堇的脸上登时绽放出灿烂的笑容。与神崎谈话选择“带堇一起回去”，这时作为华击团的副司令滕枝枫会出现。在谈话中

又被神奈拉去练拳了，在之后的聊天中才知神奈的感情也有细腻的一面。

土蜘蛛的部队已经攻了过来，还好滕枝枫已将光武运送来了，在战斗开始前选择“确保人员安全优先”。

战斗开始与堇有一段对话，选择第一项“早知你如此的不直率”。此次战斗建议选用山，由于战斗要先保护人员的撤离，在开始不要强攻，只要守在门口来打就好了，等敌人在门口汇集后，可以利用神奈或堇与大神的合体必杀一招打掉成片的敌人，在支撑几个回合后自动转到下一轮的战斗。

这一次土蜘蛛会驾机兵上阵，在开始派大神冲到最前面，神奈或堇配合他用合体杀掉土蜘蛛附近的敌兵，战斗中神奈会提出问题，回答“当然”。第二回合土蜘蛛的必杀能砍掉队员小半血，及时派爱丽丝用必杀补血，然后队员围殴土蜘蛛，将她打倒后战斗自动结束。

回到帝剧后与滕枝枫见面，同时得到了一个天大的好消息，米田的意识已经恢复过来了，于是大伙一起去陆军医院探望他，米田还要两个月才能出院，没有酒的日子对他来说是相当漫长吧。同时帝剧的李尔王开始公演了，大神又干起了久违的剪票工作。

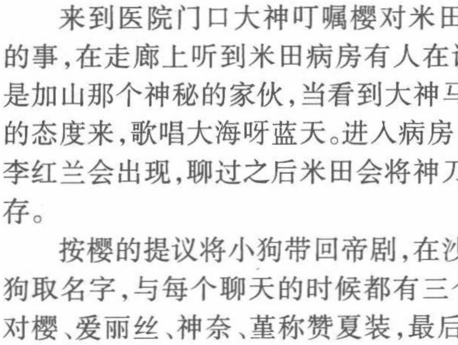
第四话：火球大破坏与艺妓女孩

转眼便是夏天了，帝剧的女孩子们都换上了清爽的夏装，这一天大神和樱一起到陆军医院去看望米田，回答她“很合身呢”，在路边遇到一只流浪的小白狗穿过马路，这时一辆汽车疾驶过来，选“跑上去相助”，大神为了救它得罪陆军将校，回答“没必要跟你们说”，那名军官用嘲弄的口吻将大神奚落了一顿，并动手打了大神一拳，这时军机大臣京极庆吾走下车来，对樱说了一番蔑视真宫寺一马的话，说他死得没有一点意义。

来到医院门口大神叮嘱樱对米田隐瞒路上所发生的事，在走廊上听到米田病房有人在说话，出来的人竟是加山那个神秘的家伙，当看到大神马上换出一付乐天的态度来，歌唱大海呀蓝天。进入病房向米田问候，这时李红兰会出现，聊过之后米田会将神刀灭却交由大神保存。

按樱的提议将小狗带回帝剧，在沙龙里要替这只小狗取名字，与每个聊天的时候都有三个选项，注意只能对樱、爱丽丝、神奈、堇称赞夏装，最后给小狗选一个满意的名字吧，取名之后队员解散，红兰临走时叫大神4点钟过去一下，说“知道了，我会去的”。

下面是自由时间(15:00—16:00)，先去贩卖店买张剧照，在音乐室会遇到弹琴的织姬，她提出要玩一个“钢琴课程”的小游戏，回答“好，我也来玩一下”，玩法如下：在五线谱左边有五名方格，五彩的音符在五条规道上移动，用鼠标移动大神，左键发射#符将音符上升，右键发射b符将音符下降，目的是让音符进入相应颜色的小格子里。能够坚持40秒即完成，满分是400分，完成这个小游戏后会得到织姬的好感度。之后再去阁楼再次找到她，听她在喃喃自语地想念着远方的妈妈。在准备室对她说“对帝剧这里习惯了吧”。



陆军医院的病房里，米田经理现出了灿烂的笑容。

在地下室的医务室里会见到早纪，然后到经理室会再次看到她，她会叫大神吻她。在地下机库里会遇到红兰，说“你真的好喜欢机械哦！”。在浴室里会看到樱在洗澡，趁没被发现赶快逃跑吧。之后在一楼的中庭会看到她在练习剑术，上前可以玩一个“面对明天，斩！”的小游戏。这里一周期只能按三个方向挥剑，分别用键盘的A、Z、X来控制这三剑，斩断从两侧飞过来的稻草，注意每个方向只能挥砍一次要好好利用。笔者的分数是3700分，不仅得到了奖励画面还有好感度的上升。

《李尔王》的夏季公演获得了巨大的成功。

在二楼的走廊里会遇到爱丽丝，得知七月五日是她的生日，回答她“12岁”。接下来可问她“你想要什么礼物呢”或说“咱们去约会吧”，接着在书库还可以碰到她，然后到她的房间里陪她用功，在她犯困的时候说“不行啦，再努力一下”，做完功课选择“夸奖爱丽丝”。到沙龙会遇到堇正在喝茶，选择“是不是加入了果酱”，接下来她会教大神一点泡茶的学问。逛到4点钟来到红兰的房间(不要迟到哦)，听她讲述孩提时候的事情，接着她会提起新完成的发明，大神不幸成为了红兰的实验品，手脸漆黑狼狈不堪。

到了晚上，神奈和爱丽丝赶来说出麻烦了，来到沙龙得知樱和红兰出去找那个叫京极的军机大臣谈话去了，选择“立刻去追赶他们吧！”。来到料亭四处不见两人的踪迹，选“进入后面有艺妓声音的房间”刚要行动，一个酒鬼把大神当做侍者叫他去拿酒，接着被这个叫山口和丰的家伙拉到房间去喝酒，回答“是来寻找我的伙伴”，这时隔壁房间里发生了大爆炸，同时料亭被人燃起了大火，选择“去救两人”，然后到院子里遇到樱，选择“我去把红兰救出来”。见到身陷大火中的红兰回忆起往事已变得狂躁起来，这时选择“打她耳光”会得到好感

接下来要从房间里逃出去，五道纸门的打开顺序是：右、左、正面、右、左。接着会遇到五行众之一的火车，得知山口是黑鬼会的狙击目标。随后翔鲸丸赶到，大神可选择一种作战方式，诱饵计划或护卫计划。

接下来的战斗是要保护山口的汽车安全逃离到指定地点，与红兰谈话，回答“后方支援型”，后期的问题回答“一定能让许多人得到幸福”。由于队员有八名之多，敌人大都不能接近汽车，可以采用风的战斗，加快移动效率，本关的合体必杀是大神和红兰的组合。第二轮战斗要面对的是火车，玛丽亚赶到战场解除了起爆装置，最后将火车围攻打倒即可过关。在深川火灾之后山口来到帝剧，原来他是海军大臣山口和丰，帝国海军将暗中支持帝击团的行动，并且他也很喜欢花组所排演的戏剧，从此帝击团终于可以从经济的困扰中解脱出来了，大厅中回荡着花组队员们的爽朗笑声……

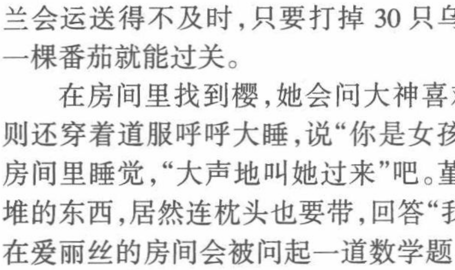
第五话：喜悦与害羞的暑假

明天就开始放暑假了，在帮三朵花打扫完店铺后，高春椿说下个月会暂时离开帝剧，会有新的女孩来帮她照顾贩卖店。正说话的时候耳边又响起熟悉的声音，原来是米田经理回到帝剧来了，赶紧去准备欢迎会吧……在宴会上称赞玛丽亚的衣服“真适合这衣服呢”，接着米田为了回报大家在之前的努力，想让大家在暑假期间一起去热海旅游，回答“非常感谢”，大伙在听到这个消息后心里都不觉兴奋起来。

第二天就是旅游的日子，在出发前的一个小时里是大神的自由活动时间(9:00—10:00)，在楼梯口会遇到红兰她正赶往仓库里，接着到地下仓库会听到奇怪的响声，“调查墙壁”也没有看出什么端倪来，再来到地下机库会遇到红兰，说“好好的加油啊”，在9:30之后到中庭可以帮她采收番茄，回答“好啊”，之后会玩到一个叫“鸟！”的小游戏，要用烟雾弹来驱赶乌鸦保护红兰的番茄。注意烟雾弹不要用得过急，因为在后期乌鸦很多，红兰会运送得不及时，只要打掉30只乌鸦并至少保留有一棵番茄就能过关。

在房间里找到樱，她会问大神喜欢什么颜色。神奈则还穿着道服呼呼大睡，说“你是女孩子哎”。织姬也在房间里睡觉，“大声地叫她过来”吧。堇在房间里整理大堆的东西，居然连枕头也要带，回答“我不太在乎这些”。在爱丽丝的房间会被问起一道数学题，回答“好，我来教你”和“21”，临走时叮嘱“一定要复习喔”。在枫的房间可以闲聊一下，她会提醒一些细节。

到一楼记得到贩卖店去买剧照，在大道具室里遇到早纪，她正在那里自言自语地说着什么，见到大神的神色很是慌张。在9:30到10:00之间可在经理室见到玛丽亚向米田道别，回答“请教给我来处理吧”。



米田经理终于康复出院，高兴之下批准队员们在暑假去热海旅行。

10点钟跑到玄关从滕枝枫手上拿到通讯机，出门后会看到米田租来的豪华巴士，得知在旅游期间蔷薇组的人会过来帮忙留守，可见过三个像女人一样的男人后大神却不由担心起来，自我介绍选“你好，我是大神一郎”。

爱与美的秘密部队－蔷薇组隆重登场。

为了打发路上的时光，樱和爱丽丝会邀请大神玩大富豪，玩过之后红兰再次搞发明搞出了大爆炸，不过蒸汽车还是在颠簸中开到热海的剑绿园旅馆，在门口答应神奈的提议“既然这样，就去看看吧”。在海边回答红兰的问题“当然是游泳了”，回答别的也可以，会提升不同女孩的好感度。在队员们离去后又遇到了一脸阳光般笑容的加山，这家伙到底来做什么？

晚餐中告诉织姬生鱼片要“加芥末沾酱油吃”，分配房间时说“不，这样子不太好”，接下来是睡觉前的枕头战，在这里可以选择喜欢的女生做保护对象。到半夜的时候堇会过来提出邀请，结果全部队员站在门口咬牙切齿地望向她，这个时候大神也只有假装“生气”才不会降低好感度。

第二天队员分为三组前去游玩，大神只能加入一组去玩，其中会遇到不同有趣的事件。选一与堇、爱丽丝和雷尼一组，在海中游泳的时候堇会从小艇上掉下来，在救她的时候泳衣居然会脱落下来，于是作为惩罚大神被大家埋进了沙子里。选二是和神奈、红兰、织姬去爬山，织姬累得疲倦不堪，在经过一条小河时大伙下去捉鱼，不擅运动的织姬却掉到河里了，选“把手伸给织姬”，结果大神也被扔到了河里面。选三则和樱、玛丽亚和早纪在旅馆里休息，当大神一人在温泉里泡澡时樱她们走了进来，为了不被发现大神只好潜到水里，在水里不要先浮上来可以听到她们的谈话，但到第三次计时的时间已是极限了，最终被大伙抬到了房间。到了晚上大家一起玩

火花，回答爱丽丝“是啊”，红兰这时又搬出自制的烟花，喊“球啊”。半夜的时候大神来到浴池意外地发现雷尼原来竟是个女孩子，惊愕之余连忙跌跌撞撞地跑回房间。

第三天早上，大家谈到雷尼是女孩子的话题，选择“渐渐才感觉到的”，接下来大家决定一起到海边玩，在整理东西的时候玛丽亚进来说话，回答“啊，好的”，结果发现通讯机不见了，选“我们俩人再找一找”。

下面是自由活动时间(10:20—11:00)，在庭院会遇到红兰，回答她“对，对啊”。10:25会在走廊里遇到堇，孔雀室里会遇到着浴装的早纪，回答“没有，只是……”。在朱雀室里展开谈话，说“是被谁拿走了吗?”在门厅遇到神奈，对她说“没关系，你们先去吧”。在凤凰室见到樱和织姬，委婉地问她们“有到过我的房间来吗”，在更衣室里遇到爱丽丝和雷尼。自由时间一到玛丽亚会出去找到通讯机的碎片，根据小孩子的描述两人在海边岩石后找到被损坏的通讯机，选择2:“是要为了不让我们与外界通讯”，往前进入山洞走到尽头发现了一台无线通讯机，这时有信号打进来，选择“收讯”会听到金刚的谈话，然后与本部联系一下。回去的时候发现潮水将退路封住了，选择“强烈地鼓励她”，游到岸边对着昏迷的她“握着手”，等她醒来后翔鲸丸也赶到了。

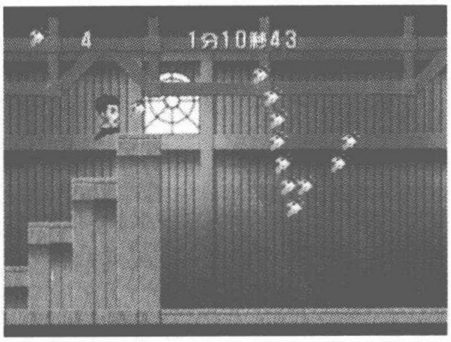
接下来的战斗部署会有所不同，这根据先前与金刚谈话的选择而定。比如选择由海边进攻的话，要收拾到这边敌人的同时，须破坏掉海岸所有用来登陆的架子，这里只有三个回合的时候，因此建议采用风的战斗以增加行动力。本关合体必杀是大神与玛丽亚的组合。第一轮打完后则是水狐和金刚的联手攻击，建议先打金刚，他会不断地保护水狐抵消队员攻击的力量。

虽然经历了艰苦的战斗，毕竟渡过了充满欢乐的假期，休整之后大家又要回到帝剧展开工作了。

第六话：雷尼呀，放下枪

在帝剧的战斗指挥室，花组成员针对最近的战斗进行检讨，黑鬼会最近的活动异常频繁，不知他们的目标到底是什么。散会后大家继续去排练秋季公演节目《青鸟》，滕枝枫将大神叫住，说雷尼最近在战斗中表现反常，行动越来越迟缓了好像对战斗很迷惑的样子。回到房间后心里很在意雷尼的事情，便到舞台上看她和爱丽丝的排练，选择“帮雷尼加油”，但她在回答为何而战时还是不能集中精神，最后心情沉重地走开了。

下面是自由活动时间(17:00—17:55)，在走廊上遇到了刚来的村蕾，她是前来代替高村椿工作的，选“一起加油吧”(硬性)，“该微笑的是我”(软性)，看样子她毛手毛脚的又是一个活宝。在准备室里可遇到樱和织姬在讨论雷尼的事，选“赞成樱的意见”。再往前走会遇到上一集出现的“爱和美的秘密部队—蔷薇组”三个怪男人，从他们口中会得到其他队员的一点动向。记得先到贩卖店去买剧照，蕾这时已经换上制服工作了。在来宾玄关、二楼客席或地下指挥室会遇到早纪(只能见到她一次)，她这次显得格外的感慨，扔下几句莫明其妙的话就走开了。由正门的楼梯上去会遇到爱丽丝，选“给她打打气”(软性)，“无声地摸摸她的头”(硬性)，然后在中庭可以再次找到她，回答她“是和雷尼有关系吧”，对于所谓的秘密她还是不肯讲出来，带着小狗欢快地离开了。在音乐室会见到红兰，说是来调查钢琴发音原理的，回答“问织姬看看，怎么样”。在经理室里可以向米田问到有关蕾和蔷薇组的事情。



和神奈一起玩的小游戏，像不像超级玛丽啊?

雷尼和爱丽丝正在排练《青鸟》，大家在后台不断地鼓励着。

在5:30之前到小阁楼可遇到修屋顶的神奈，回答“不愧是可以信赖的人”、“好的，我来帮忙”可以玩到一个“快跑，快跑”的小游戏。这里玩法有点像超级玛丽，只是按鼠标右键可以在大神和神奈角色切换，神奈的速度快，而大神的跳跃高。到17:30—17:40的时候在正门玄关可碰到玛丽亚，可以选择和她一块去买东西，结果遇到了大雨，但是两人只有一把伞，这时可以玩到一个“雨中奔驰”的小游戏。在路上会有风向的指标，用鼠标左右键来控制雨伞顶住大风，不要让玛丽亚被刮到雨水里去，否则她会掉血，只要走完全程而玛丽亚剩血游戏便告完成。

在枫的房间了解有关降魔部队的事，她也会提醒你有关玛丽亚的事。在地下室找到蔷薇组的房间去找那三个怪男人谈话，琴音会问蔷薇刺存在的理由，选“不是为了保护自己吗?”，

时间一到17:55会被强制来到雷尼的房间，雷尼会问大神到底为什么而战，在这里无论怎样回答都不能令她满意，结果大神被她赶出房间 。回到自己的房间大神

仍在思索这个问题，这时吉他响起，那个加山又不请自来，倒挂在窗户外面与大神说话，听到他的忠告后大神心中开朗了许多。在加山蝙蝠一样地离去后，爱丽丝来到了房间说给雷尼做了一个花环，回答她“好，我们一起走”，两人一起到雷尼的房间送给了她，雷尼的脸上第一次绽放出了笑容。但当大神和爱丽丝走后，走廊上现出了早纪幽灵般的身影，发出一阵冷冷的笑声。雷尼回到房间时中了影山早纪(水狐)的催眠术，被她带出了帝剧前往黑鬼会。

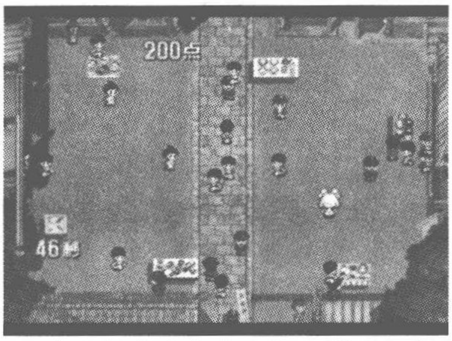
晚上的时候台风来袭，一场暴风雨马上就要来临了。滕枝枫此时正在调查暗杀米田的凶手，怀疑是影山早纪所为。由于白天发生雷尼的事情，所以大神的夜巡工作晚了一些(23:00—23:30)，走到楼梯口的时候被枫叫住了，看她的神色有些慌张。当逛到23:30的时候爱丽丝会跑过来说雷尼的房间里没人，和爱丽丝赶到雷尼的房间在地上找到了花环，这时李红兰跑来说雷尼刚才驾着光武离开了，那眼神好像是被人操纵了一样，于是大神召集队员来到地下指挥室。

滕枝枫说出早纪是间谍的结论，并提起雷尼童年时由于实验而经历的孤独生活，在没有人类感情的环境过着只为战斗而活的日子，使她的内心如冰一样的冷。为了救出雷尼，大神坚定地下达了帝击团出击的命令。

大神和爱丽丝在风雨中急切地寻找着，爱丽丝凭藉着灵力感觉到了一股巨大力量的存在，朝那个方向走过去果然见到了水狐和受到控制的雷尼，接下来会有选择叫不叫队员来，叫的话队员会迅速赶到，不叫的话队员也会在第四回合登场。开始是大神和爱丽丝两人的战斗不宜深入，只在山脚游击就行了，等队员后援上来再攻上山去。劝说雷尼要将大神移到她的身边才能进行，在捱过三回合的攻击后，大神开始劝说雷尼，选择“我们不是敌人”、“我们是你一起战斗的伙伴啊”。经过一番苦口婆心的劝说，雷尼终于恢复了意识，慢慢走向大神倒在了他的怀里。最后挑战水狐这个间谍，她每隔两回合会化出几个分身，这时要注意听雷尼的提示，按方位来寻找本身，将本身打倒后水狐自爆身亡，她为了自己的信念而战，谁也无法阻止她了。

花组的秋季公演盛况空前，雷尼摆脱了对战争的恐惧和迷惑，敞开心扉全力地投入到表演中去，她和爱丽丝的演技一致受到了剧评家的好评，尤其是最后的场景充分展现剧中兄妹之爱，是最为成功的舞台一幕。

第七话：换季的七夕



和爱丽丝在庙会上玩的小游戏－帝都的假日。

转眼即是一年一度的庙会了，大家高兴地在人潮中闲游着，选“去哪些摊子看看”，会和爱丽丝玩一个“帝都的假日”的小游戏，用方向键控制在人群中到各个摊子逛，在这个过程中不能碰到人并到达闪着白光的摊子前。选“去看幻灯片”可以看到《少年赤红》的故事。之后和织姬一起逛逛，这可是她第一次和“日本男人”的散步哦。在一个画摊前遇到了一个画肖像的男人，织姬好像与他相识，但当大神问起时马上又矢口否认，脸上现出恼怒的表情转身跑开，那个男人望着织姬的背影默默地念着她的名字。

回到帝剧后是自由活动时间(14:00—15:00)，来到一楼走廊会见到红兰，得知她和樱14:30会在中庭收集落叶，回答“让我也参加吧”。到贩卖店买张剧照，然后到地下室更衣室会听到有人洗澡，愿意的话过去瞧瞧吧，不过要早点溜走不要被爱丽丝发现哦。到蔷薇组那边看看，这三个男人虽然怪怪的但能提供不少有价值的情报，得到14:30雷尼会在游泳池训练的消息。在作战室可以碰到米田，他正在与椿联络，问“是工作的事情吗”，米田神秘地笑了笑说以后就知道了。到14:30后到游泳池可与雷尼玩一个“好厉害！”的小游戏，用左右键控制方向，松开身体会往上浮起，避开不同方向滚来的水雷并将水底的东西打捞起来。来到中庭会看到樱、神奈和红兰在一起生火堆，红兰会问你秋天是什么日子，三个不同的答案都是针对面前三个女孩子的，红兰喜欢读书，樱喜欢艺术，而神奈喜欢运动，一种答案只能提升一个女孩子的好感度。吃完番薯后到二楼沙龙会遇到喝茶的堇，在这里不要向她说关于织姬的事情。

逛到15:00的时候会强制来到织姬的房门前，只是织姬不肯开门，这时蕾跑过来说外面有个奇怪的男人，来到街上见到那个画肖像的流浪画师，他自我介绍叫绪方，于是他向大神讲述了当初与织姬母亲相爱的故事，但出于门第之见他们的爱情未被认可，只好只身返回了日本。这时织姬出现大声地斥责绪方，绪方无言以对只好神色黯淡地离去。

到了夜晚在大神的房间里再度响起加山的琴声，听完他的简短忠告后大神开始例行的夜巡工作。下面是自由活动时间(21:30—22:00)，走到楼梯口的时候遇到樱和红兰，得知织姬晚餐的时候也没有走出房间，回答“我去说说看”。在一楼服装室的外面会遇到堇往舞台走去，跟过去会看到她在练习舞蹈，回答“原来如此”要转身走开，这时堇会叫住大神承认在练习，接下来可玩到一个叫“舞娘”的小游戏，大神要在堇跳舞移动的时候用灯光

来配合，到这里与八个女主角的小游戏便全部玩到了。到餐厅可遇到神奈正在找东西吃，回答“的确如此”。再到地下室的浴室可以看到堇在洗澡，在被发现之前赶快溜掉吧。

时间到22:00的时候会强制来到织姬的房门前，这时会有限时劝说的选项，回答“不，有关系”、“真是胆小啊，织姬”。接下来她说什么也不听，会出现“死心离开”的选项，不要按它，等时限一过会再出现，总共要等四次织姬才会将房门打开。进入房门后向她问起父母亲的事情，织姬诉说母亲的痛苦始终不肯原谅父亲，大神回到房间考虑如何才能让他们父女合好呢？第二天大神硬将织姬拖到了绪方先生的面前，就在他们父女争执的时候五行众的火车赶到，绪方为了救援织姬而被炸成重伤，织姬终于发自内心地喊了一声“爸爸”。这时织姬要大神去叫其他队员，回答“我不能丢下你不管”。

在庙会上还可以看到幻灯片《少年赤红》。

下面的战斗要对付火车的手下，战场上还有会喷火的兵器，队员尽量不要与之站成直线。织姬和绪方被困在地图中部的小屋里，红色的烧尘机兵进去后会变成引爆装置，大神必须在小屋被引爆前进去救出父女俩。大神走到那个小屋门口后选择“慎重地拆除”，在下一个回合里开始剪断控制开关的电线，第一次选“3”，第二次选“9”，这样就可将炸弹解除了，接下来选不选“破坏墙壁”都会发生剧情，见到织姬后说“因为我们是重要的伙伴啊”。之后是与火车的战斗，由于战场上的敌人已被消灭大半，再加上织姬和大神的合体必杀可以很轻松地打倒火车，最后他丧身于自己的炸弹之中。

织姬和大神去医院看望被协侍击伤的绪方，绪方要求出院后能为两人画一幅画像，并嘱咐大神要娶织姬的话须做好心理准备，意大利的女孩大都很要强的，害羞的织姬脸上轻笑薄嗔，笑声在医院中久久地回荡着……

第八话：帝剧最长的一日

11月9日，帝都发出了戒严令，一群维新部队控制了帝都的各个地方，无数的军靴声划破这大雪中的寂静，连帝剧也在这黑色的魔掌威胁之下。

大神正在睡觉忽被外面的枪炮声惊醒了，选“跳起来”连忙赶到走廊上没有什么异常的样子(如果不选樱则会直接敲门进来)，这时樱气喘吁吁地跑过来，不论是选择“逃走”还是“看看样子”都会在走廊上遇到维新士兵朝樱射击，逃到一楼走廊遇到米田，选“花组的各位……”，结果米田也不知其他队员的下落，但可推测这是由陆军发动的政变，下命令让大神和樱逃出帝剧，选“留下的各位呢”，米田吩咐先去地下仓库去拿魔神器，然后搭乘轰雷号逃到花屋支部去。之后与米田谈话中会有三个选项，分别讲述魔神器的来历作用，还有花屋支部有接应的人和樱具有破邪之力的传人，关于魔神器和真宫家的血统在一代中已有过详细的介绍。

神密的魔神器蕴藏着与邪恶制衡的力量。

来到地下走廊听到仓库方向的爆破声，赶过去看到蔷薇组的三个家伙正在发挥作用，原来他们的任务就是守护地下的魔神器，大神从琴音的手上拿到了珠，便和樱坐上轰雷号离开了帝剧往花屋驶去。在车上樱很在意方才米田的话，选择“有我在你身边”，将破邪之力和魔神器的事暂时忘掉吧。

赶到花屋支部的月台意外地遇到了椿，原来她离开帝剧的原因就是运送新型的灵子甲胄，看到天武之后与加山通讯，得知他仍潜伏在帝剧内协助花组夺回失地，这也是他加山雄一的秘密任务。在这里可以选择让他做一件事，“解除帝剧防御壁”或“让炮台无力化吧”只能选其一，敌人在战场上的火力和防御会有所不同。

来到帝剧外遇到木食的魔操机兵，但凭藉天武的强大攻击力清除帝防附近的敌人是很轻松的，都可以一击必杀。在开始不要接近帝防因为那边的炮台很厉害，到第三回合帝防会被加山从里面打开，然后攻到另一侧建议用山的作战，用大神保护樱，樱则给大神恢复，将炮台逐个毁掉再回头用必杀打木食，两回合就可将之杀掉。战斗中与樱交谈选“那么就一鼓作气吧！”。如果选择让加山除掉炮台，大神和樱则要从帝防的两侧出口突破进入。

进入帝剧发现那些维新士兵都不见了，来到地下作战室与伙伴们会合，正说话的时候那个军机大臣京极庆吾赶到，对真宫寺一马为降魔而死的事大放厥词，樱听了气愤之极拔刀挥了过去，不想被突然出现的鬼王拦住。京极和鬼王离去后，大神向米田询问了几个问题，目前山口的海军部队正在登陆朝帝都压来，而其余的两件魔神器已在京极的手中，在樱的请求下米田讲述了一些有关魔神器的故事。

接下来要去夺回魔神器，根据雷达上的显示魔神器在新宿出现，下达命令“帝国华击团，出击吧！”。这一战的地图被车站和铁路分隔成四段，胜利条件是在消灭全部敌人并到达暗神威所在的地方。鬼王的暗神威和旁边的敌人不会参加战斗，并不是要打击的目标。敌方并没有特别的机体，但要小心各处叫做击炮的兵器，攻击范围大且攻击力也较其他敌人要高，所以先打掉它是关键。在初期建议采用风的战斗，尽量从打开的障碍物进去，分散开与敌人接触，当越过第二道铁路线并将附近敌人杀光，这一轮的战斗即告结束。

在接近鬼王的时候受到了强大力量的冲击，樱不顾危险上前夺下了魔神器，鬼王发出嘿嘿冷笑对花组成员约战于赤坂便逃开了。魔神器终于又回到了帝击团的手中，樱的心情却很是忧郁，因为破邪之力而迷惑并痛苦着。回答米田的问题“我当然有！”，回答枫的问题“我懂了！”，找到樱后选“上前抱住她”，说并不需要魔神器的力量的制衡邪恶，帝都的和平可依靠花组的力量来维护，因此要将魔神器彻底破坏掉。

魔神器终于被大神摔了在碎片，樱在伙伴们的鼓励下恢复了愉悦的心情，然而战斗并末就此结束，说“来，大家一起去吧！”，花组于是登上翔鲸丸朝赤坂进发。经由枫的解说后，大神要决定下一轮战斗的作战方式，“进行潜入作战”还是“进行正面突破作战”。选择潜入作战遇到的敌人会很少，只要到达山洞的大门前面就可来到下一场景，穿出两道大门后见到在此守候的土蜘蛛，由于场地狭小可选用山的作战来提升御力，将土蜘蛛打到崖底后，来到洞穴的最深处与鬼王对决。如果选择下面突破队员会乘升降机下去，结果在平台上出现了大队的敌兵，还好它们是成群出现的，好好利用爱丽丝、织姬和红兰的群体攻击能力。战斗中会出现几拨援军，一直撑下去会见到金刚和大日剑，打倒他即可见到鬼王。

太正维新军进攻帝剧，花组队员拚力反击。

与鬼王的战斗先不急往上攻，逐个清除附近的神像，他们每回合会有几个化身成机兵，将兵卒打扫差不多时再上去与鬼王接触，本关的合体是与樱的组合。将鬼王打败后山洞开始坍塌，他想把华击团的人都埋入洞里，大家经过努力总算逃脱到洞外，在大家的眼前展现出一片绚烂美丽的朝霞。

回到帝剧得到的是维新军被镇压的好消息，叛乱的首脑人物京极庆吾也在私宅中自杀了，帝都的天空一片蔚蓝晴朗，难得的和平再次来到了花组中间。当然最后做个决定胜利的态势是不可少的，下面和守护魔神器的爱和美的蔷薇部队一起以笑颜来做出决定胜利的态势吧。

第九话：剧场的快乐圣诞

转眼即是年底了，这一天在沙龙大家讨论着冬天的季节，红兰问大神对冬天是讨厌还是喜欢，回答“冬天我喜欢”，下一个选项再答“有很多只能在冬天玩的游戏啊”，在神奈和堇又在斗嘴的时候，玛丽亚提醒大家还有圣诞公演的排练，要在圣诞当晚演出一场《奇迹时钟》的戏剧。在大家忙着排练去时枫会来找大神，要他一会儿去她的房间谈谈。

下面是大神的自由活动时间(16:15—16:45)，首先到贩卖部去找椿买最后一张剧照(到现在就可以买齐八张了)，在服装室遇到雷尼和神奈，她们正在准备戏服的材料定单，当提到主角的话题时她们的表情变得古怪起来。在准备室可找到爱丽丝和堇，回答爱丽丝的问题“雷尼的生日”，决定在圣诞那天举办一个生日宴会。在舞台两侧会遇到红兰和玛丽亚在忙着测量舞台的尺寸，在大道具间会遇到樱和织姬准备道具，回答织姬的问题“SHIZOU”。在经理室见到米田，他正在思考京极的事情，回答他“不是要支配日本吗”。在一楼餐厅会遇到曾代替椿的蕾，这次她的工作是在餐厅当服务员，毛手毛脚的风格一点也没有改变。到地下室去见蔷薇组，得知他们失去了守护魔神器的工作，但还在暂时留在这里，回答琴音的问题“没有后悔过”。

究竟选谁作为《奇迹时钟》的女主角呢？大家以期待的目光等着大神揭晓答案。

在行动时间里会分别遇到霞、由里和椿，霞叫大神17:00的时候到事务局帮忙整理传票，由里的工作是要到玄关去贴海报，而椿所拜托的工作是整理贩卖部的货物。

当逛到16:45的时候会被强制带到枫小姐的房间，枫让大神要从樱、堇、爱丽丝和雷尼中间挑选一个出来做扮演圣母的主角(这里的人物名单是根据好感度由高至低评出来的，会因为玩家的表现而有所不同)。出来的时候已是15:00，三朵花的三个任务选一个去做吧，不管选择去帮谁，最后的结果都被拉到练瓦亭去吃料理，在席

间关于选主角的事会替大神提供不同的意见。

回到房间已是夜晚，又是大神例行的夜巡时间，到爱丽丝对她说“没有这回事”。游戏间会遇堇，回答她的问题“我还在考虑”。在中庭会遇到雷尼，她要跳一段舞蹈给大神看，回答“好啊”。在舞台上可遇到樱，对她说“加油，樱”，看完四个人后会强制回到房间。第二天在准备室要选出一人做主角，这里玩家按自己的决定来选就行了，选出来的人在《奇迹时钟》作为主角出现。

接下来大神作为舞台负责人来安排演出的各个事项，在这里会有选择题来决定戏剧的风格和方向，具体怎样选不会影响到演出本身。经过紧张刻苦的排练之后，终于迎来了圣诞公演的日子，观众如潮水般涌入帝剧观赏花组的演出，在期待与兴奋下，观众席充满了令人窒息的热气，经过队员们的努力和自由地发挥演技，演出终于获得成功。为了庆祝公演的成功和雷尼的生日，大家在准备室里举行了盛大的宴会来渡过这令人兴奋的不眠之夜。

为了庆祝雷尼的生日，也为了庆祝公演的成功，大家准备了丰盛的宴会狂欢了一夜。

宴会之后在走廊遇到了樱，她约大神到帝都散步，在雪花漫舞中来到教堂中献上对大神的感谢，选择“亲吻她”，这时圣诞的钟声敲响了，樱幸福地靠在大神的肩上渡过这浪漫的魔法时间......

第十话：小巷里降雪的预感

米田经理居然也会来偷看洗浴中的枫小姐。

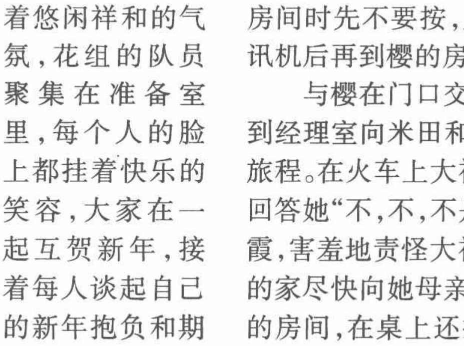
转眼即是元旦，帝剧里洋溢着悠闲祥和的气氛，花组的队员聚集在准备室里，每个人的脸上都挂着快乐的笑容，大家在一起互贺新年，接着每人谈起自己的新年抱负和期待，愉快地和她们的队长大神交谈着。在回房间的路上会遇到樱（这里出现并提出邀约的女孩就是大神当初所选出的女主角，不同的选择这里的谈话对象也会不同，那么新年要去的地方也有差异，如去冲绳、神户等等），她邀请大神陪她一起回仙台老家去探望，回答“我可真是荣幸之至”。接下来是自由活动时间（8:00—8:30），这时可以到各个队员的房间去为队友送行。如果在前面集齐了八张剧照的话，在这时可以到贩卖部去买特别限制版剧照。到地下室可以看到枫的入浴图，不同的是这一次米田经理也会出现，趁没被发现赶快溜掉吧。到蔷薇组的房间问候一下，他们会问在三个人之中比较喜欢哪一个，还是赶快逃出来吧。在餐厅蕾会问起你新年的抱负是什么，选其中之一，蕾虽然立志改掉糊里糊涂的毛病，可是看来又失败了。来到中庭会遇到四话中救的小狗，作为帝剧中的男性同胞，大神和它亲热了一会儿。

逛到8:30的时候会自动返回房间，在这里遇到加山雄一，还好在新年里没有从窗户爬进来，经常将至理名言挂在嘴边的他这回也改变了面貌，连燕尾服都穿出来了。在选择去樱的房间时先不要按，后面会出现拿通讯机的选项，拿到通讯机后再到樱的房间去。

与樱在门口交谈回答她“这样才不会失礼嘛”，接着到经理室向米田和滕枝枫道别，大神和樱踏上了回乡的旅程。在火车上大神正和樱聊着，一个老婆婆插话进来，回答她“不，不，不是的”，如果选“是啊”樱听了会脸泛红霞，害羞地责怪大神。来到仙台后天色已经放晴，来到樱的家尽快向她母亲问好吧。樱将大神安排到了父亲生前的房间，在桌上还摆着真宫寺一马的照片。之后在中堂与樱的母亲交谈，换上一马的浴袍去爽爽地洗了一个澡，这个时候樱的母亲走进来问了樱的一些情况。在走廊里她问大神一个问题，回答“因为我有所喜欢的人”。

在祥和的帝都某个角落里，还有些黑暗力量在蠢蠢欲动，金刚、土蜘蛛以及鬼王正接受一个人的命令，他就是在兵变事件中已自杀掉的京极庆吾（又复活了），他们利用降魔的尸体制作出了终极武器——降魔兵器，再次蹂躏帝都的行动即将展开。

一觉醒来，大神闻到了扑鼻的香气，原来樱正和母亲在忙着做早餐，一种幸福的感觉涌上了大神的心头，选择“马上起床”来到外面她们母女俩交谈，吃饭的时候回答“好吃好吃”，在早餐之后和樱一起到山上扫墓，在这个时候通讯机响了，枫小姐神色凝重地说王子地区出现了敌人，在墓前与樱的母亲说话，回答“我们一定会活着回来的”，接着两人乘着赶到的翔鲸丸赶往王子地区。



初次到樱家里做客可千万不能失礼哦。

见到鬼王、金刚和土蜘蛛后得

知伙伴们都被他们捉住，八鬼门封魔阵的封印也即将被打开了，这时被释放出的降魔围在了大神和樱的身周，为了尽快救出队友建议使用队长命令来改成风的作战，只要移到被困队友的身边就可救出了，两个人分散去解救会更有效率，在这里只要将所有敌人消灭即可结束战斗，但鬼王说已经太迟了，京极庆吾随之出现，说要解开潜藏于帝都深处怨灵们的封印，回答“我绝不会让你这么做”，樱花为阻止这一切逼近京极，却在阻挠她的鬼王身影上看到自己去世的父亲的身影。但武藏还是在京极的呼唤中苏醒了，一只巨大的茧飘浮在了帝都的上空。

第十一话：地上最大的作战

京极念动咒语驱使着降魔入侵帝都，要用所谓的净化之火将这里彻底毁灭，从而建立一个新的帝都。在地下作战室里花组在商议对策，这时大神可以向米田询问一些事情，例如有关八鬼门封魔阵、武藏和降魔的事情。面对强大的黑暗势力，大家也没有胜算的把握，这时米田说出了最后一张王牌，那就是长眠于帝都地下的空中战舰三笠号（在一代中对付圣魔城时曾经出动过一次，如今已被秘密修复了）。

在走廊中遇到了樱，问“是关于你父亲的事情吗”，到外面谈话时选择“取回你父亲真正的心吧”，他和山崎一样是京极利用返魂术给予生命，从而被操纵变成鬼王的。但樱表达了不同的看法，下定决心要与父亲展开最后的战斗，用剑将父亲从京极的咒缚中解脱出来。就在这时降魔展开了对帝剧的袭击，这时加山率领月组赶到，回答“加山，拜托你了”。

来到三笠号上，米田庄重地下达了出发的命令，在指挥室里米田问大神如何与武藏战斗，在这里会有三种选择，之后米田说出自己的计划，和樱花一代一样要用三笠号去撞开武藏的入口，正说话的时候已有降魔攻了进来。这时大神要从队员里挑选四名编成一组行动，队员说话的先后顺序是由好感度的高低所决定的。下面的战斗是要保护动力部分，共有七个至少要保证有一个不被毁掉，建议在开始采用风的作战迅速接近敌人，在它们密集的时候利用与樱的合体可杀掉一半的敌兵，剩下的敌人则由其他队员的必杀来打，将所有敌兵除掉后便是与土蜘蛛的对决。在战斗中与樱谈话选择“因为你是我最重要的人嘛”。

见到土蜘蛛后其余的四名队员也会登场，由她们来对付破坏引擎的降魔，大神这一边则专心对付土蜘蛛。

为了稳定队员们的紧张情绪，大神要找到每个队员谈心。

在开始选择风的作战，这样队员可以一回合冲到土蜘蛛的身边，利用合体和必杀打上一回合，然后再采用火的作战提升攻击力打第二回合，第三回合敌人会有援军出现，不过土蜘蛛也快挂了很好打，打倒她后不想又被她跑掉了。

经过修复的三笠号终于能够飞起来了，花组队员整装待发去迎接最后的战斗。

回到舰桥后警报又响了起来，很多降魔由武藏飞来，直接降落到甲板上进行攻击，大神于是率领队员去守甲板上的通气孔和高射炮。采用风的作战，兵分两路去分袭敌人，尽量用队员的必杀快速清除掉甲板目前的敌人，在两回合后敌人会有援军到达，可以利用大神和樱的合体来打掉密集的敌兵，其余的由其他队员清除。在之后每回合都会有增援的敌人落到甲板上，队员尽量分散到各个地点，以免救应不及让降魔飞到通气孔里面，在消灭第四波敌人后那些降魔会撤退到武藏里面，三笠号终于从危机中脱险了。

当队员们正要松口气的时候，逃走的土蜘蛛又卷土重来要想拼命将三笠号击落，她为给予人类复仇力量的京极而战，却终究被华击团所阻挠并被击飞在空中，但是在这场战斗中天武发生了异常情况，由于灵子甲胄吸收地脉中的都市能量来作为动力输出，而武藏附近的上空充满了由八鬼门封魔阵所释放出来的都市能量，天武也吸收了这种能量而陷入失控的状态，在这里选择“离开天武吧”，这时红兰说收藏库里存放有光武（改），花组可以利用它们来进行与武藏的战斗。

当看到织姬和雷尼换上统一的战斗服时，回答“还很合适呢”，回到舰桥后花组解散，离决战还有一个小时的时间，利用这段时间大神可以四处逛逛，这次不再有时间限制。按照枫小姐所提的建议，大神要与各位队员谈心以消除心中的不安。可以发现这里已是帝剧的翻版，只是方位是相反的，连蔷薇组也在这里严阵以待。在寝室前遇到樱，她心里在担心父亲的剑术，回答“是啊，一定要打赢”。神奈和雷尼都在自己的房间里，堇和织姬在休息室，回答织姬的问题“是在等我吗”，跟堇说“很紧张吗”。玛丽亚在作战司令室，回答“没错，我们一定会战胜”。在了望台可找到爱丽丝，回答她关于天国的问题。在

机库可找到红兰，她一身油污正忙得不可开交。与全体队员碰面后，大神会自动回到作战指挥室里与米田对话，谈到有关“二刀两剑之仪”的话题，这是四把灵剑封印降魔的奥秘。

三笠号成功地冲入了武藏，枫小姐会问大神一个问题，回答“一定要活着回来”和“我答应你”，从她手上拿到了菖蒲当年的灵剑白羽鸟。乘坐轰雷号来到武藏的内部，在第一战中有三个奇特的炮台，它们的攻击范围极广，要破坏它须站到它的根部(管子接口处)，而魔来器是传送降魔的装置，每回合会传送一只降魔出来，同样要重点击毁。将这个战场收拾干净后往前会遇到五行众的最后一个，也就是在第一次战斗中落败的金刚，由于金刚所发出特殊的气，队员不能在一回合内移动和攻击，还好除了金刚外其余的敌人破坏利并不高，在金刚使用必杀后可以用爱丽丝的必杀来补满全体队员的生命，要打倒金刚须先消灭会保护的黄童子。将之打倒后进入武藏的中枢，用通讯机与三笠号联络一下。

最终话：少女们的挽歌

战争结束了，帝剧的生活又回复到和平的气氛之中。

沿着幽暗的洞穴前行，樱感觉到一股逼人的气息，前方出现了鬼王一真宫寺一马的身影阻住了花组前行的脚步。选择“请你清醒吧”，但鬼王置若罔闻叫众人赶快出手。雷尼说他已被强大的法术力量所控制了，看来这一仗是非打不可了。为了拯救一马的心和灵魂，大家一定要全力打倒鬼王。

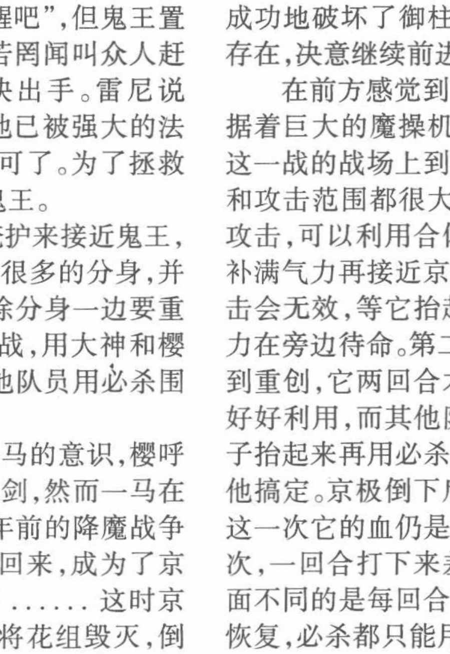
根据樱的提示，队员要利用柱子的掩护来接近鬼王，在其间鬼王会借助五行众的力量幻化出很多的分身，并助每回合柱子会变化一次，队员一边清除分身一边要重新选择落脚点。接近鬼王后采用火的作战，用大神和樱的合体一招可将全体分身杀掉，然后其他队员用必杀围攻三四回合就可将鬼王打败。

鬼王被打败后逐渐恢复了真宫寺一马的意识，樱呼叫着爸爸说已继承了真宫寺家的正义之剑，然而一马在女儿的呼唤中颓然倒地，说自己早在八年前的降魔战争中死去，如今又被京极用返魂之术召了回来，成为了京极的战士，他说着用赞许的目光望向樱 ...... 这时京极出现在洞穴中，手中发出一道光芒要将花组毁灭，倒在地上的一马忽然站了起来挡住了那道白光，提醒樱在这洞穴里的巨大水晶就是操纵降魔兵器的妖力来源，施行二剑两刀之仪将水晶破坏就可将魔封印，然后斩断里面的御柱以打碎京极的野心。

京极逃走后，大神和樱准备施展二剑两刀之仪，米田的神刀灭却、山崎真之介的光刀无形、昌蒲的神剑白羽鸟以及真宫寺一马的灵剑荒鹰，在两人的手中终于将水晶球击碎。

进入中枢看到了许多的柱子，它们就是一马所提到的御柱，只有斩断它们才会停止武藏的能源。尽管京极又放出了一堆降魔来干扰，还是以破坏御柱为首要任务吧。由于每回合京极都会召唤降魔，所以队员要速战速决，将队员分散往四角分袭(注意闪着红光的柱子比较容易摧毁)，将八根柱子全部摧毁后，帝国华击团为了打碎制御武藏的最后一根巨大柱子而聚集了全力，为守卫帝都夺回人们所迫切需要的和平，每个人倾注全身心的精力给予柱子狠命地一击，是大伙的想法一致并且得到了上天的承认吧，成功地破坏了御柱。但是，大神仍然感觉到邪恶力量的存在，决意继续前进。

在前方感觉到了强大的灵力反应，京极就在那里占据着巨大的魔操机兵一新皇，等候着花组队员的到来。这一战的战场上到处有枯树状的怨灵系，它们的杀伤力和攻击范围都很大，是首要解决目标，稳扎稳打地往上攻击，可以利用合体杀掉大片的怨灵系，再利用几回合补满气力再接近京极。当新皇的左爪在下面时队员的攻击会无效，等它抬起来再围上去打(腕)，爱丽丝补满气力在旁边待命。第二回合京极的爪子下来队员集体会受到重创，它两回合才能攻击一次，爱丽丝的集体恢复要好好利用，而其他队员可利用这一回合补气，等他的爪子抬起来再用必杀或普通攻击围攻，三四个回合就可将他搞定。京极倒下后新皇将他吸收了变成另一个新皇，这一次它的血仍是1200(尾)，并且会在一回合内移动数次，一回合打下来差不多可打掉它三分之一的血。与前面不同的是每回合它都会攻击，因此要注意队员生命的恢复，必杀都只能用一次。将尾打掉后还要打另两只腕，只是血变成了500(尾)和800(尾)，难度要低一些，最后再将它的头部摧毁即可结束战斗。



樱约大神在玄关见面，原来是要学习脚踏车。

京极终于被打倒了，临死还在喃喃地重复着他的理想，或许正如他所说的，继承他的人还会出现，但只要帝击团的存在就会永远守护着帝都的和平。在将京极打败后洞穴里坍塌了起来，武藏开始解体了，花组队员们朝外面撤去，光明的那一端三笠号已等候多时了，枫小姐站在舱门口微笑着说道：“欢迎归来……”

第十三话:汽笛为你响起(隐藏)

一个月后,这是个和平常没什么两样的星期天,大神被米田召唤到了经理室的门前,同时也看到在此等候的樱。进入经理室米田告诉大神升擢为海军中尉的决定(必须在以前十二话中的战斗中没有人员的伤亡),回答他"必须以粉身碎骨的决心全力以赴"。接下来米田要派大神以留学生的身份到法国的巴黎去,因此他必须离开帝剧了,一星期后将从横滨港口离开日本,出了经理室樱难过地哭了起来。在准备了一个星期后就是大神离开的日子,在道别的时候选"跟大家说话",在欢送会之后就是在帝剧的最后一夜了,在晚上收到了樱写的一封信,樱叮嘱他要在船上的时候再打开来看。

大神被上司擢升为中尉,同时他也要马上离开帝剧了。

在船上大神阅读樱的信,心潮起伏久久难平。

第二天的早晨,大神提着行李默默离开的帝剧,当港口的汽笛拉响时,在沸腾的人潮中看到了花组的队员们赶来,庄重地为他敬礼送行。在船上大神打开了樱的信,读着上面的字字句句感觉到樱的殷殷情意,不由心潮起伏久久难平......

附加关:帝剧最长的一日

难得的悠闲假日,大神在帝剧里会遭遇到各种有趣的事情。在游戏室里会遇到椿,她会问大神十个问题。下面是我所整理的答案:

1:在暑假旅行时,织姬去了哪里?山

2:在下面的人物里,没有利用返魂术复活的是?京极庆吾

3:在下面的人物里,没有戴眼镜的人是谁?花小路恒常

4:以前,雷尼所接受的训练名称是?生长计划

5:堇家里的管家名字是?宫田恭青

6:大神最初使用影像通讯机谈话的对手是谁?红兰

7:暑假时拣到坏掉的影像通讯机碎片的是谁?旅馆的小孩子

8:在政变时反乱军自称的名字是?太正维新军

9:当三笠号朝武藏突入时,神奈正在做什么?在自室里锻炼

10:在秋季庙会所上演的幻灯片是什么?少年赤红

11:野野村蕾所属的学校名称是什么?乙女学园

12:在秋季公演的青鸟中玛丽亚所扮演的角色是?森林之王

13:狙击米田经理的犯人是谁呢?水狐

14:从米田经理那儿获得神刀灭却是在什么地方?病房里

15:米田经理受到狙击的场所在哪呢?陆军司令部前

16:花组夏季公演的演出内容是什么?李尔王

17:海军大臣山口先生的全名是?山口和丰

18:雷尼的姓氏是什么意思?银河

19:在下面的人物里,没有用通讯机的人是谁?樱

20:由天武换乘光武改的原因是?都市能源的影响

21:爱丽丝的生日是几月几日?7月5日

22:暑假时花组旅行的场所是哪?热海

23:织姬母亲的名字叫?卡莉诺,索蕾塔

24:织姬的父亲绪方拜托大神与织姬的是什么事情?希望大神娶织姬

25:在正月,红兰去的场所是哪?神户

26:加山在陆军医院里的格言是?病也会从树上掉下来

27:堇回到家里的理由是?因为忠义倒下了

28:政变时蔷薇组所托付的魔神器是?珠

影像问题:

29:是谁的欢迎会呢?雷尼

30:雷尼所穿的服装是什么?星组的战斗服

31:这把剑叫什么名字?神刀灭却

32:花组的各位为什么高兴?因为大神来帮忙

33:这一位是谁呢?枫

34:这个时候玛丽亚谈话的对象是谁?金刚

35:这是谁的房间?樱

36:这个时候织姬看到的是什么?大神和绪方

37:这个时候一起玩牌的是?樱、爱丽丝、早纪

38:接下来花组的各位看到的是什么?青鸟的练习

在限定时间内连续答对十道问题后,椿会让你到阁楼去看一下,在那里意外地见到了加山雄一,接下来要挑战这位情报人员的高级问题,答案如下:

1:京极在武藏里念诵的咒语是?翁麦塔剌狄索瓦卡

2:织姬房间里窗帘的颜色是?红、白、蓝

3:围在金刚头上的东西是什么?锁

4:堇相亲的对象是什么姓氏?卷菱

5:下面里不是八鬼门封魔阵的封印之地是?银座

6:提出让李尔王成为美好结局的是谁?樱

7:蔷薇组队员姓名中错误的是哪一个?大田斧彦

8:织姬不擅长的东西是?早起

9:爱森克莱特以德文来说是什么意思?铁裙

10:围在金刚头上的是?骷髅的首饰

11:陆军对降魔部队时代的山崎真之介的军衔是?少佐

12:椿在两个月里不在帝剧上哪去了?北海道

13:你知道在李尔王中堇的角色名字吗?葛内利尔

14:在政变时花组所据守的是哪里?作战指令室

15:在你的欢迎会时,乐屋的幔帐上写着什么呢?欢迎来到花组

16:光刀无形的原本所有者是?山崎真之介

17:米田在被狙击前在帝剧发生的不祥事件是什么?鞋带断了

18:堇在相亲时装饰在头上的东西是?蝴蝶结

19:还记得暑假的旅行时花组各位所住宿的房间名字吗?凤凰

20:玛丽亚的通讯号码是?13900

21:米田经理所持有的陆军对降魔部队照片上最左端的是谁?山崎真之介

22:画在鬼王的服装上的文字倒底是什么?南无阿弥陀佛

23:你来到帝剧是那一年?太正十四年

24:雷尼到帝剧时最初所说的话是?......是的

25:下面里我没有说过的话是哪一句?有志者事竟成

26:红兰和樱所潜入的料亭名称是?村雨

27:在台风来到帝都的时候神奈在做什么?修理屋顶

28:旅游时所住的旅馆名称是?剑绿园

29:那么现在是第几道题?第9题

30:你知道占卜节目里的女性名字吗?彭柏道尔,近松

31:在为雷尼庆祝生日时爱丽丝手上拿的是?果子面包

影像问题:

32:红兰穿的是什么服装?工作服

33:这个房间是哪里呢?雷尼的房间

34:现在起花组将往哪里出动呢?莺谷

35:花组为了什么而集合?庆祝米田经理出院

36:这个人倒底是谁呢?早纪

37:这两人对砍的场所是哪?帝剧里面

38:这是练习什么戏剧的情景?奇迹之钟

在限定时间内答对十道高级问题后,加山说要送大神一件礼物,要他到沙龙去看看。来到沙龙可以与所有的队员碰面,原来加山做的策划,在这里可以痛快地与与大家玩到一个游戏“扑克牌大战”,在将所有的八名队员赢过后会得到“君莫殆于戏”的忠告,接下来并没有结束,玩下面的“扑克牌大战2”,看图标倒蛮像“樱花大战2”的,这是设计者有意为之的,下面的游戏与前面没什么不同,玩家可以一直无休止地玩下去。

在二楼客席会遇到由里,她会问你十个关于战斗的问题:

1:能够攻击得最远的是?玛丽亚

2:樱的天武必杀技是什么?破邪剑征百花齐放

3:进行远距离进攻的是?三型甲

4:在热海的战斗中没有登场的五行众是哪一个?木食

5:被水狐所操纵时的雷尼的服装是?白衬衫

6:土蜘蛛的魔操机兵八叶有几只脚?6只

7:京极的魔操机兵名字是?新皇

8:大神之外的人能够使用的命令是哪一个?通讯

9:堇的光武改的必杀技是?神崎风尘流,连雀之舞

10:胡桃夹子是谁的必杀技?玛丽亚

11:帝防的正式名称是?帝剧防御壁

12:下面成为夜间的战斗是哪一个?第一话,在帝剧前的山崎战

13:这个具有恢复能力的协侍名字是?L特

14:以风的指令所强化的能力是?移动力

15:爱丽丝的必杀技的效果是?让我方恢复

16:第一话的战斗中胜利姿势有几个人在呢?4个人

17:火车的魔操机兵名字?五钴

18:在深川的战斗中将火车的引爆装置击落的是谁?玛丽亚

19:黑鬼会的根据地在什么地方?赤坂

20:在金刚的魔操机兵大日剑的肩上所写的文字是?金

21:不是鬼王必杀技的是哪一个?鬼神轰天杀

22:在武藏里最初的对手是?金刚

23:在第一话里协侍所破坏的是?地铁

24:大神保护花组队员的次数在一次战斗中有几回?3 回

25:让敌人登上蒸汽台会怎样?恢复耐久值

26:堇的灵子甲胄的武器是什么?刀

27:下面哪一个是织姬的必杀技?野蔷薇

在答完由里的十道问题后,来到阳台上会遇到霞,她会问大神十道高级的战斗问题:

1:爱丽丝的必杀技里让保罗喊出的话是?出来吧出来吧

2:海军大臣山口和丰从料亭脱出时搭乘的车是?高级车

3:第三话在神崎邸的战斗,土蜘蛛所站的地方是?树上

4:山崎真之介所搭乘的暗神威机体是什么颜色?黑

5:大神先生在帮助小狗时受伤在战斗中会怎样?脚部疼痛,移动力下降

6:第三话在神崎邸的战斗里所没有的东西是?铜像

7:织姬所乘光武改的必杀技是?四季

8:火车专用的协侍部队叫什么名字?烧尘

9:织姬在撤退时会说什么?不能再打了

10:没有在必杀技中登场的动物是?鹰

11:下面里不能破坏的是哪一个?蒸汽平台

12:在下面里木食没有开发的兵器是?次元炮

13:天武的攻防移基本能力是?15、10、3

14:大神在保护堇时所说的话是?我可以作你的护盾吗

15:会进行远距离攻击的降魔名字?龙光

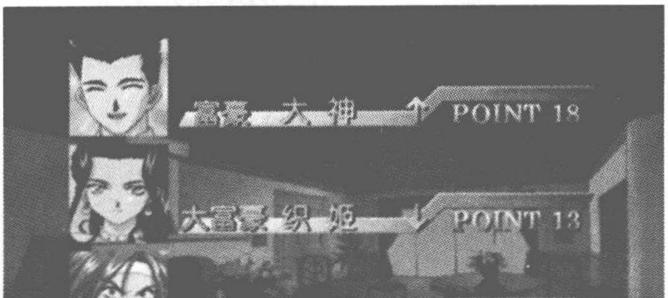
16:在三笠号甲板上降魔飞来了几回?4 回

17:战斗中在通讯画面里五行众机是以什么颜色来显示?黄

18:在第二话涉谷战斗中破坏资材之后出现的回复物资名字?压缩蒸汽

19:大神的必杀技里最强的是哪一个?狼虎灭却,天狼转化

20:山的队长命令是下面的哪一个?如山一般的架势



排名第一的大富豪,就是我啦!!

在回答完各种问题之后,可以和八名队员玩扑克大战。

21:金刚在保护水狐时说了什么?没事吧,水狐

22:大神与爱丽丝合体技的魔法咒文是?爱丽丝露啊丝吧......

23:五行众里最先死去的是?水狐

24:堇与神奈协力攻击时喊的是什么?要进攻了,嘿呀

25:鬼王的暗神威在花组面前出现过几次?3 回

26:樱所持的魔神器与鬼王的发生共鸣时发出什么颜色的光芒?红色

27:在莺谷绽放的美丽花朵是?藤花

28:下面在雪中作战的是哪一个?第八话中的魔神器争夺战

在限定时间内连续答完霞的十道问题后,大神来到枫小姐的房间,结果他被带到了作战指挥室里,在新引进的战斗演习机中进行模拟战斗。

除了玩牌和模拟战之外还可以到帝剧各处去转转,在二楼大厅可遇到蕾,她会提醒你一起事情。在书库会遇到蔷薇组的三个人,从他们口中可以听到一些有用的小游戏攻关技巧。在中庭会遇到枫小姐,她会给你转换游戏的背景。在作战指挥室可以从米田那里拿到灵子甲胄名鉴和合体技名鉴,在舞台与由里对话可以改变游戏中的曲子。在一楼客席可以遇到霞,在这里可以观看到以前经历过的所有剧情动画。到贩卖店找椿谈话,如果在之前买齐了八张剧照的话可以买到大幅剧照,这可是非卖品哦。在大道具间里会遇到樱,两人一起回忆起新年时在仙台所渡过的快乐时光。

另外在每个队员的房间里都可以玩到一个小游戏,如果按照本攻略打的话以前都玩过了,在这里可以重新温习一下。分别是织姬的“钢琴课程”、樱的“面对明天,斩!”、红兰的“鸟!”、神奈的“快跑,快跑”、玛丽亚的“雨中奔驰”、爱丽丝的“帝都的假日”、雷尼的“好厉害!”和堇的“舞娘”。如果这一天玩得够了可以回到房间休息,樱 2 的故事也就此结束。

武林群侠传

□ Lich

时间	事件
第一年	
九月初	主角来到洛阳城,展开其武林生涯
九月上旬	主角和古月轩喝酒时,遭玄冥子下毒,后被带返逍遥谷接受治疗
九月下旬	古月轩因为内疚,亲自煎药给主角吃
九月底	无瑕子教导主角音律之基本五音
十月上旬	无瑕子教导主角围棋知识
十月中旬	谷内初遇仆人老胡
十月下旬	无瑕子教导主角花卉知识
十一月初	主角病愈并要求无瑕子收其为徒。如之前音律、围棋测试均通过,无瑕子便会答应;否则无瑕子会出三道试题考验主角,若全部通过则可以留在逍遥谷内学艺。从此主角可以开始执行“打杂”指令
十一月中旬	无瑕子教导主角基本穴道知识
十一月底	二师兄荆棘负伤回谷,主角如果一次替其解穴成功,则对主角的印象较好(友好度 55);但如果一次没选对穴道,印象就会比较差(友好度 45)
十二月初	无瑕子教导主角基本功的练习方式,以及讲解其重要性
第二年	
一月初	过新年,无瑕子发红包。红包的大小是根据无瑕子对主角的友好度、名声、道德、以及琴棋书画四项技能值,依不同比例决定数目多少
一月上旬	无瑕子开始教授功夫,先以拳脚(指法/掌法/拳法/腿法)功夫为主
二月初	无瑕子开始教授兵器类(剑法/刀法/棍法)功夫
四月初	从现在开始主角可以四处闲逛,及训练各项技能
四月上旬	玄冥子来到逍遥谷,主角可选择承认他是师叔,并向他学习用毒技巧。玄冥子会暗示如果在下次前来之前,练好抗毒基础便会传授毒功,但此举会招来无瑕子的反感,令友好度下降;如果主角选择斥责玄冥子,将失去练毒机会,但无瑕子的友好度会上升
五月初	端午节事件,主角下厨技能多少会影响众人的友好度
六月初	众人谈论少年英雄会之事
六月底	七月初引发事件:1、闲逛师父住处,花翁送花,引发第三年清明节参加花会;2、酒馆初遇傅剑寒事件
七月上旬	七夕,没有女朋友上谷送礼物,心情不佳引发森林巧遇仙
八月中旬	中秋节
八月底	如果之前选择求教玄冥武功的话,此时会再度来访。假如主角用毒技能达 10 或以上,则玄冥子会传授主角断魂掌
九月上旬	江瑜来送请帖,邀请逍遥谷出席其父江天雄五十大寿
十月初	赴洛阳江天雄寿宴
十一月初	与大师兄外流巧救曹萼华,曹萼华亦开始对大师兄产生好感
十一月底	少年英雄会前引发及关闭事件: 引发事件:1、关伟在森林遇抢镖事件;2、方云华欺负何秋娟 关闭事件:1、夏侯非、西门峰在森林吵架事件;2、闲逛森林遇巩光杰采药事件;3、酒馆初遇傅剑寒事件;4、傅剑寒在城镇教训五岳四龙事件;5、萧遥在城镇乞讨事件
十二月初	少年英雄会。与师父好度 80 或以上直接参加;少于 60 或以下荆棘参加;60 ~ 79 之间和二师兄比武胜方参加
十二月底	第三年初引发及关闭事件: 引发事件:1、如果未曾引发,沈湘芸城镇卖药(1);2、如果未曾引发,沈湘芸城镇卖药(2);3、如果未曾引发,沈湘芸城镇卖药(3);4、森林遇少林叛徒无嗔
第三年	
一月初	过新年
一月底	如果之前答应让萧逍来谷讨吃,引发萧逍首度来访
二月初	与书生和丹青一同前往杭州游玩

时间	事件
三月初	曹萼华前来谷里拜访,引起荆棘开始嫉妒大师兄谷月轩
四月初	如果花翁曾经主角牡丹花照顾,将会前往白马寺参加清明节花会大赛
四月底	关闭事件:1、五岳四龙在森林被打劫;2、在森林初遇纪玟
五月初	师父交待往成都送礼,协助年老伯赢得厨艺大赛优胜
六月底	如果之前曾帮助五岳四龙,他们这次回来谷里寻求帮忙
七月上旬	七夕
七月中旬	如果与大师兄交情好(友好度 70 或以上),可一同前往阴山捉拿黑白双煞
七月底	如果没去阴山,谷月轩回来
八月中旬	中秋节
九月初	参加青城派掌门继任大典
十月初	玄冥子再度来访,如果主角用毒技能达 50 或以上则传授九阴爪
十月底	五岳四龙来谷送礼
十一月初	如曾发生史燕和虚真事件,且虚真的友好度 80 或以上时,会邀主角往少林一游,发生利空和尚前来少林寺盗经事件
十二月初	与二师兄交情好(友好度 80 或以上)可一同前往乐山大佛夺佛剑魔刀
十二月中旬	如果没去乐山,荆棘回来
十二月底	第四年初引发事件:1、闲逛森林偷听到利空法王要去盗经书事件;2、闲逛森林偷听到唐飞与夏侯城谈话
第四年	
一月初	过新年
三月上旬	萧遥二度来访。如果麻婆豆腐熟练度 70 或以上,则会引发下次带老乞丐一同讨吃事件
三月底	关闭事件:闲逛森林偷听到利空法王要盗经书事件
四月初	如果知道利空法王要盗经书,可决定是否要前往白马寺阻止
五月初	端午节
六月初	武当掌门大寿,前往参加
六月下旬	如果认识巩光杰与蓝婷,会在森林内听到巩光杰与人商议进攻毒龙教之事
六月底	引发事件:如果之前丹青远行,现在已回来。可去找他拼天龙八部图,有机会悟出最强武学天龙八部
七月	七夕
八月中旬	中秋节
八月底	如果与巩光杰友好度 70 或以上时,巩光杰前来邀约进攻毒龙教
十月初	如果知道百草门要攻打毒龙教之事,可选择是否前往苗疆协助蓝婷
十一月底	关闭事件:1、偷听到唐飞与夏侯城谈话。2、偷听到唐飞与商鹤鸣谈话
十二月初	如果知道天剑门与绝刀门被人挑拨,可选择是否前往凌云窟调停
十二月底	第五年初引发事件:如果曾在杭州见过香儿,且道德值低于 70 或以下,将引发乾达婆被夜叉
	在森林追杀事件,此事关系到是否可加入龙王派
第五年	
一月初	过新年
三月初	如果之前麻婆豆腐好吃,萧遥会三度来访,并带来一位老乞丐。如果厨艺 100,叫化子鸡熟练度 100,并且选择这道食物,则可学会最强腿法神龙腿法
五月初	端午节
七月上旬	七夕
七月下旬	前往少林送东西,刚好遇到乾达婆与紧那罗闯少林救天王事件。如果之前曾帮助过他们二人,可选择是否帮助过他们二人,可选择是否帮忙营救行动,但此举会造成被师父逐出师门,加入天王派完成结局二
七月底	荆棘叛派。如果之前曾经完成以下事情:青城派选任掌门置之不理、帮助巩光杰攻打毒龙教、上天龙教挑拨刀剑门。便有机会加入天龙教,选择是否随玄冥子、荆棘二人加入龙王派(但是不能干以下事情:助蓝婷抵挡天龙教、不同意天龙教挑拨刀剑门、道德值高于 70 或以上)

一、开局

与谷月轩交谈之后，先将所有情节完成，包括：

音乐：白马寺进门时与吵架的人交谈，然后与大殿旁的弹琴女子交谈，可以增加音乐技能。

棋：与酒馆旁边物子里的小孩阿仁交谈后，到练武场那里等着那个叫阿德的小孩伸手偷人东西时，立刻与之交谈，可以拿到檀木象棋并加眼功。将之交给阿仁可以增加棋艺并获得橘中秘。

书：午时与书生李徽之（到森林去的城门旁边屋子）交谈，在答对所有对联的情况下，他会教你很多东西并增加书法。之后去画摊，可以用临摹的蜀素帖换到临摹的松风阁诗，再找李徽之，还可以增加书法。

画：与书画摊边上的书生交谈。

医：到药店和店主交谈。

打铁：采矿的工人会在猎人到位以后出门上工，等他走到后与之交谈，可以得到铁铲并增加打铁技能；与铁匠铺店主交谈后，去采一铜矿，铁匠会教你铸造短剑并增加你的打铁技能。

饮酒：到酒楼二楼坐下饮酒，将所有酒都饮一遍，老酒鬼会出言指点，与杨云交谈。

厨艺：先到白马寺与跳绳小孩交谈，再到洛阳客栈吃饭（注意与所有人谈过话），吃过后到厨房与厨师交谈，学会“道口烧鸡”；钓一条虹鲤给酒店的厨师，会学会“酒煎黄河鲤鱼”；下午与客栈二厨交谈。

打猎：先在赌场为猎人挣回300钱，然后在森林再遇到他时，会得到300支箭和黄桦弓，并增加打猎技能。

钓鱼：带一瓶即墨老酒到城外有鱼网的屋子，将酒给老渔翁，他会教你钓鱼诀窍。

花卉：与城外花匠交谈。

茶道：与徐子易交谈，并将所有茶喝一次。

鉴定：与古董店老板交谈，可以增长鉴定。将所有东西买一次。

眼功：与齐老拳师划石头剪刀布，注意提档，力求完胜。

道德：在小白那喝过豆浆，然后去他家和他母亲交谈，将营养鸡汤带给他，接着为他去客栈定酒席，不过记得在之前采一个黄精（也会长厨艺）；在商仲仁在擂台前时和他交谈，选第二项，可以加道德3点，而且可以反复交谈，一直将道德值加满。

悟性：在白马寺回答小女孩问题（一律按1、2、3、4顺序）可以加3点，与老和尚对话可以加7点。

名声：将打到的熊掌拿去卖掉，可以得到6点名声。

接下来要做的就是挣钱。建议拼命采矿，将采矿技能练到接近100（机器快不到午时就能够做到，还可以再去打打猎）。这样在申时结束前，一般能够挣到50000左右（当然是买过所有东西以后），基本上能够保证悟性有95—100了（悟性换算公式：所有属性值总和（不含道德值）/25 + 身上的总钱数/700 = 悟性初值）。至于白马寺许愿，我建议选运气，这可以在采矿时获得宝藏的几率高一些；魅力也是不错的选择，可以节省很多交际时间，尽早学会想学的东西（比如学醉拳，在许愿加魅力的情况下，只需去上4次就可以学会了）。

二、养成

1、开始的时候只练厨艺，将一道菜到100，把众人的好感度先长起来，这也利于端午做菜。等学会内功心法后，务必将其练满。武功一概不练，不停地找师傅，将丹青（选第二排第三个）、橘叟、花翁全部找到，固定情节会遇神医（射熊）、七夕遇仙音（辨别曲子，春夏秋冬不定）、森林遇书生（或遇师傅练字），这样就可以有机会练琴棋书画了，只需要在没体力时去练练，将其全部练上30即可。并记着到老胡那将打铁练满，这样就可以从老胡那得到自己的乘手兵器的图谱了（个人喜欢噬日刀，虽然攻击力不算特强，但是可以砍敌人补自己的血，从开始到结局战斗都没有用过补血的药；阴阳棍攻击力很强，而且带中毒属性，非常好用），尽早铸出专用兵器，即使能力很差也能很踩点人了。

2、养成部分剧情

初期情节：

听到无暇子在弹琴，他会叫你辨认宫商角徵羽，选宫。二师兄荆棘从外面逃回来，记得之前记住巨阙穴在哪里。

玄冥子来访：

当玄冥子来时如果赶走他，可以增加无暇子的好感度以及道德值。在神医处遇到因吃了地上包子中毒求医的事件得知怪医的消息后，再到森林闲逛，便有机会遇见怪医，然后就可以到忘忧村找怪医提升毒功（这点无论学不学毒都可以）。毒术到10，第二年8月玄冥子会来传授断魂掌；毒术到55，第三年10月玄冥子会再传授九阴龙抓手。但是，如果之前没有学会医术，而毒术已超过50，神医将不会传授，那可就丧失了炼丹的机会了。

醉拳及醉棍：

六月后去酒馆，可以有机会遇到醉翁，当累计赢他差不多50次以后（每次只要一直出宝一对，可以稳当赢8次，然后就靠运气了），他对你的好感度就会达到很高（需要赢的次数取决于魅力值），然后他会教你醉拳或醉棍。

洛阳拜寿：

在城门口会被史燕盗走礼物。按驿站门口的车夫——当铺老板——古玩店老板的顺序得到史燕被四人带走。这时可以先不着急去救人，可以先去找西门峰(最好已经打造好了专用武器)，将各项武功的熟练度练到100(注意：西门峰只能够打一次，好处是可以存档后慢慢和他耗)，并将打猎练到接近午时，之后去将“吃”打败(也可以送他熊掌)，得知被“酒”带走。如果饮酒高则可以和“酒”对饮，否则饮一次后，去杂货店买一个空水缸，到城外的大水缸处将水打满，然后到酒店厨房将酒换掉即可。之后到赌场与“赌”赌奇偶(必败，钱被没收)，得到史燕被“嫖”带走的消息。到采矿洞口，将史燕救出，得回礼物。随后的寿宴被天龙教搅散(应该能够赢吃喝嫖赌联手)，回到谷中。

杭州：

在杭州主要将钓鱼一定要练满或接近满，然后到龙井村树林，将打猎练到接近满。

官府门口的人关于声调的问题，答案依次是：2、4、1、4、4、1、3、4

猜谜之前，用酸梅到绸缎店向店主换得紫色丝绸，再与官府门口的那个想买绸缎的人交谈，可以得到早春图。

洛阳书生李徽之又跑到杭州来了，在巳时与之交谈，回答他的问题，可以得到蜀素帖。

5个雕像：

找到捉迷藏的小孩，可得到蟾蜍的雕像。(分别在驿站下方的水缸、扇子店旁的大树、算命先生旁边的墙)

找回蓝婷的簪子，可得到蛇的雕像。(明月楼五岳四龙手中，关系好可以直接得，关系不好，则要打一架)

与钓翁比钓鱼，得到鱼的雕像。

从妓院门口的仆人手中用蟋蟀换得鹤的雕像。(先从老人手中买膏药，然后到龙井村给养蜂老人换得蜂蜜，将蜂蜜给灵隐寺门口的小孩子得到盐，用盐与明月楼厨师换肉包，将肉包给城门口的乞丐，得到蟋蟀)

替烧陶的小伙子送信，得到龟的雕像。

如果琴棋书画都超过30，并通过琴棋书画四样测试，则可以在妓院见到名妓香儿。

在午时以后，可以完成酒馆的猜谜活动，谜底如下：

双沟大曲——铁匠、吴酒——渔翁、惠泉——卖伞妇人、茅台——卖菜农妇、丹阳酒——扇子店店主、麻姑酒——卖鱼人

雕像都得到以后，在卖包子小贩的右边墙上可以发现一个丐帮的标志，接下来在官府最右边的墙上也发现了标志，在民房的左下方第三次发现标志，于是在里面的房子找到丐帮的弟子。在蓝衣服的乞丐面前触发情节，于是赶往灵隐寺救戚将军。第一次打胜后，点击棋盘，选择将六平五；第二次打胜后，安插雕像，“行也是坐，立也是坐，坐也是坐，卧也是坐”放蟾蜍的雕像；“行也是立，立也是立，坐也是立，卧也是立”放鹤的雕像；“行也是卧，立也是卧，坐也是卧，卧也是卧”放鱼的雕像；第三次打胜后，按“乐莫乐兮新相知，悲莫悲兮生别离”将空字添上；紧接着就是一场硬仗，救出戚将军。

成都：

到天府酒楼的二楼阳台与小二对话，可吃到“宫保鸡丁”、“叫化鸡”增加厨艺，并学会这两道菜；到福宝楼门口吃“担担面”，增加厨艺；到福宝楼，与小二对话，可吃到“麻婆豆腐”，增加厨艺并学会这道菜；到百草门旁边的小摊喝粥就可以增加厨艺。与芙蓉坊屋顶的书生交谈可以得到《兰亭集序》。到树林，在路上方的一处草丛，可以采药，在这可以将采药技能练到100，并且，这里的仙鹤草永远都在那四个位置，绝对是赚钱的好地方。

午时情节自动发生，有人破坏了年老的厨艺比赛材料，和夏侯非联手摆平他后，开始找回材料：

与卖菜大婶交谈，得知土红椒已被兽皮店的李五买光，与李五商谈的结果，用药店的红兔皮换，到药店与老板商量，他愿意给出粉红兔，条件是10份仙鹤草……

到百草门与巩光杰商议，得到月蓝草(之前在养成模式下的杂货铺也可以买到)。

与米店老板交谈，得知没有稻香米。与宝福楼二楼的客人交谈，听说破庙旁的房子有异香传出，于是去轻松要到一袋稻香米。

来到兽王庄，夏侯非已经到了，这时四庄主(纪玟)出来，要求用胭脂换取后山通行权(如果和她关系好直接就可以去后山)。给100钱与井边的乞丐，得到毽子，用毽子与肉摊旁的小孩换得胭脂，然后到后山射到熊。

当回到芙蓉坊，得知还需要香料。来到酒楼一楼，与两老者交谈后，与路中间的小孩交谈，然后到破庙右边的小路找到百里香。

少年英雄会：

要师傅派你参加少年英雄会，需要和师傅亲密度高。如果和荆棘差不多，则要和他一战(60－80)；如果远在他之上，则无须一战，师傅直接会派你前去(80以上)；如果你和师傅的关系比不上他，那么你就不用去了(60以下)。

凤凰琴是史上第一把瑶琴 O

事林广记是乐谱 X

七弦古琴传说是卓文君的用琴 X

西门峰的头发是白色的 X

洛阳的英雄雕像是为了纪念武林英雄小虾米而立的 O

洛阳城的武器店是在古玩店的隔壁 X

泼墨仙人是为宋人梁楷所画，.....O

针灸曲泽穴，可治手颤 O

杭州城外的村庄叫做月眉村 X

钓鱼的首要技巧是拉放拉 O

徐子易喜欢喝茶 O

溪山行旅图为郭熙 X

狂风疾雷是逍遥剑法中的一式 O
洛阳的英雄雕像是为了纪念民族英雄岳飞而立的 X
花雕是一种鸟名 X
花雕是一种茶名 X
逍遥丹是由红花和当归调配而成的 O
三顺散有解毒的功效 O
河洛大侠江天雄擅长用剑 X
针灸肩井穴可治肩颈酸痛 O
溪山行旅图为范宽所作 O
扫除除了可以增加师兄弟之间的友好度,还可以提高硬功 X
洛阳城外的村落住有五户人家 X
古实是武当弟子 O
唐朝的张旭草书逸兴涣飞,奇势万态,故有草圣之称 O
逍遥棍法宜搭轻功同练 X
双喜图是北宋画家崔白的作品 O
颜真卿,擅正草书,笔力犹婉,祭侄文稿是其作品 O
于陕北歼灭西北十三大盗为谷月轩 O
针灸中脘穴,可治打鼾 X
无待逍遥是逍遥刀法中的一式 X
洛阳城中的客栈叫做河洛客栈 X
王羲之最有名的一个法帖为肚痛帖 X
跑缸边是一种练习轻功的方法 O
墨竹是北宋画家郭熙的作品 X
逍遥谷大弟子是荆棘 X
红鲤是鱼中的补品,最爱吃红蚯蚓 X
夏侯非最大的嗜好是喝酒 X
飞燕凌波一曲在战斗时可以提升我方战斗力 X
制作承气饮需要白术及延胡索 X
泼墨仙人是为沈周所画,笔法 X
方云华的衣服是灰黑色的 O
自叙帖是唐朝怀素草书作品,其人狂草古今无比 X
金刚经是第一本汉文佛经 X
王羲之最有名的一个法帖为兰亭集序 O
花雕是一种酒名 O
有河洛大侠之称的是江瑜 X
草鱼喜欢栖息水草茂密的浅滩 O
虞美人花原名丽春花,后 ...... O
五岳四龙中的雷震天是以轻功闻名 X
白马寺建于汉朝 O
绿漪琴传说为康用琴 X
洛阳白马寺内有四只石狮子 O
基本功中的硬功,可以使身体更为结实 ......O
白马寺建于宋朝 X
李微之有一幅蜀素帖 O
无忧无虑曲在战斗时可以降低敌方的防御力 X
纪玟是百草门的人 X
修炼逍遥拳法最好有深厚的软功 O
逍遥谷的掌门是逍遥子 X
野球拳是一种以猜测敌方行动而先发制人的拳法 O
张旭是唐朝的草书名家 O
基本功中的软功,可以使身体更为结实 X
松风阁诗为宋朝黄庭坚行书代表作 O
夏侯城是天剑门掌门 X
洛阳城的茶馆和香烛店是紧邻在一起的 O
黄庭坚是宋朝有名的棋手 X

少年英雄会的奖品共六样,但是你只可以选择一样:1、日月神功;2、金蚕宝甲;3、碎宇刀;4、齐天棍;5、武林宝典(加武学常识30点);6、十全大补丸。

小猴子事件:

首先,第二年7月至少年英雄会之间,闲逛酒馆时,认识傅剑寒。之後再次再闲逛酒馆遇到傅剑寒,并且与傅剑寒的友好度在65以上,便能和他一起去杜康村。在杜康村中听说酒被盗走,到酒窖调查,然后顺着门外出现的足迹进人一个山洞(顶部的树林边上),在洞内玩一个小游戏(接35罐酒)后,告诉村长,这时选择收留小猴子。闲逛谷内,找小猴子,使它高兴几次后(增加友好度),它便会送你礼物。

小猴子送的礼物:

A. 青冥剑法或修罗刀法
B. 修罗刀或齐天棍或离火玄冰镖10枚
C. 智慧果,服用增加悟性1点
D. 猴儿酒,服用体力全满,饮酒技能提升

想要跟小猴子沟通,必须了解猴语,在森林闲逛时,会碰到猎人和野人的争执,如果选择帮猎人,则猎人会送你熊胆,帮野人,则会教你猿语(不过现在当然没必要了)。猿语如下:

吱吱	你、你是、你要
吱喳	我、我是、我要
吱吱喳	谁、谁是
啦呼	是、要
叽呼	不、不是、不要
呱吱	笨蛋
嘎吱	英雄
嘎嘎喳	朋友
喳喳嘎	敌人
叽叽叽叽	高兴的叫声
喳喳喳喳	生气的叫声
叭喳	吃
咕喳	喝
咕吱咕吱	肚子饿
姆喳	香蕉
呼喳	苹果
噜喳	梨子
啊喳	番石榴
噜噜	水
咕噜	酒
吱喳喳吱	喜欢
喳吱吱喳	讨厌
噜啦噜啦	舒服
嘟啦嘟啦	快乐

四十二章经事件：

在森林碰见江瑜与一个和尚对话，说4月初白马寺盗宝，4月初便可以去白马寺了。

在发现和尚后选择静观其变，之后选择帮江天雄父子，再选择隐匿实情，会让江天雄父子得到《四十二章经》。其余的所有选项都只有一个结果——你夺回《四十二章经》，但是白马寺的僧人出面要了回去。

黑风寨和佛刀、魔剑：

当你和谷月轩关系好时，他主动带你去打黑风寨，寨内基本上是一路打上去。头目在寨中最顶上左边，不要先进去了。

当和荆棘关系好时，他会答应带你去找佛刀魔剑，两战分别得到佛刀魔剑之后，荆棘会将自己的刀剑送给你(太乙剑和太刀)

这两次事件基本上没什么好处，所以去不去都无所谓。

青城派：

师傅派你去参加青城派掌门选拔，在大门的左边可以发现紫阳子和一个异域人在交谈，这时选择“先把紫阳子抓起来……”，打败他后选择“把这件事告诉青霞子道长”，然后带者青霞子到刚才地方抓人。这样才能够让青霞子不中毒，否则，青城派投靠魔教。

天剑绝刀合并事件：

在森林碰见唐飞在怂恿夏侯城夺取刀剑门门主位子以及唐飞与商鹤鸣谈论这个阴谋，于是，在12月中旬到临云窟，打败唐家父子加商鹤鸣师徒后，与天龙教的人一战(会让你加盟)，之后将天剑绝刀全部放倒。他们自会悟出刀剑合并的意义，于是天剑绝刀合并。

六女孩事件：

游戏中共有六位女孩子可以成为你的女朋友，你如果依照以下方法，一定可以顺利达成

1. 沈湘芸

A. 第一次遇见沈湘芸是在忘忧村的神医家，在这个事件里玩家最好能医好开喜婆婆(肩井穴)，因为她将用来决定沈湘芸对你友好度的初始值。

B. 接下来的相遇是在森林里，选择当护花使者罗，接下来帮忙采药草，采药时会发生有人调戏事件，这时候当然得照武林上的规矩来解决了(打赢之后郝虎会约你再战，到时候他虽然会约人，但是你也会有一位友好度最高的朋友帮忙，打胜后友好度还会上升)。

C. 从森林事件後，接下来的相遇皆在城镇里，玩家们必须买下沈湘芸特制的药丸(第一次500，第二次700，以后1000)，在这里有50%的几率可以得到神奇的力量，但也有50%得到相反的力量。这就要取决于你的运气值的高低了。

D. 在城镇里向她买药若达五次，且友好度大於90的话，那恭喜你已经成功了；接下来再也不必买了，就等七夕的时候她送药上门吧。

沈湘芸喜欢杭州出产的伞。若玩家身上的钱不足以购买她自制的药丸时，会自动选择不买。

2. 纪玟

A. 关键的第一次是在森林遇见，正逢她被大熊攻击，务必将她救出，而且必须为她采到药，否则就不必往下了。

B. 第二次仍然是在森林里相遇，她会邀玩家一起打猎，然后下起一阵大雨淋湿两人，接下来两人便会一起躲进破庙里避雨……

C. 第三次在城镇里会遇见，然后两人便会再招招去森林打猎，此时串场的的盗匪会出现，依照武林上的规矩解决盗匪后，主角会不小心的...扭伤脚，接下来在回逍遥谷途中，纪玟会问玩家的梦想是什么，此时选择“猎尽天下奇珍异兽”。

纪玟喜欢打猎用具；在事件A.和B.玩家们都必须备有弓和箭。

3. 蓝婷

A. 第一次是在杭州城相遇，玩家必须帮她寻回失去的发簪。

B. 回逍遥谷后可以在森林里遇见她，这事件里是替一户人家打抱不平，选择教训来人。针放门上，绿豆放地上，栗子放火炉，盐放水缸。这样敌人基本上剩不了什么血了。

C. 第三次在城镇里遇见，这里也就是发财的机会。

D. 在第四年若与巩光杰友好度不错，他来邀你一起攻打毒龙教时千万不要答应。

E. D事件后，玩家们千万要选择去救蓝婷，多带些人去，在毒龙教里就说是来谈终身大事的，事后当蓝婷问起时就选择浪漫一点的选项。

蓝婷喜欢杭州的丝绸。

4. 齐丽

A. 游戏初可在洛阳城便遇见她。

B. 到城镇闲逛发现她正被调戏，接下来当然是用武林上的规矩解决纷争。

C. 在闲逛森林时，会遇见沮丧的她，就陪陪她练野球拳，输了最好，让她提升点信心，好感度自然会上升，赢了好感度只好下降了，如果还想追她，建议提档(如果想输建议选布，否则选石头)。

D. 接下来仍然是在森林里遇见，她因为老爹受伤出来采药，玩家此时若医术够高且有治疗该伤的药品(羚羊角、麝香、鳖甲)，便可与她一同回去治疗老爹。

齐丽喜欢杭州的蜜饯。

5. 史燕

A. 第一次是在江府寿宴的洛阳城相遇，就是盗走礼物的事件。

B. 接下来闲逛森林时会发现她正在盗古墓，过段迷宫后找到她(迷宫按照八卦走)，为了让她改邪归正就出自内心的答应养她吧。

C. 再闲逛森林时，她会向玩家兜售赃物，如果不在乎道德，就买吧。如果买会提升史燕的好感，否则降好感度。

D. 第三年，与虚真的好感度高时，虚真将邀你到少林寺，你会发现史燕盗走经书，在缸子里找到史燕。在后山打败利空后，若不把道德视一回事的话，那就将《易筋经》带走吧，否则就将《易筋经》物归原主吧。

史燕喜欢物品上含有“金”字的东西。

6. 任清璇

A. 首先你得参加洛阳花会才可以见她一面，因此当花翁送你牡丹花时，记住要将牡丹花熟练度练到 100。

B. 在洛阳花会上，不要做出独自追求她的举动，与花翁联手设计她。

C. 得到任清璇给的种子后，种出最漂亮的花朵吧。

只能拼命写信提高友好度。

注：七夕时沈湘芸送增长属性的药，纪玟、蓝婷送盔甲，齐丽送野球拳谱，史燕送的疯魔杖。任清璇什么都不送！

七大绝技练成：

名称：会心一击。

效果：生命值低於 1/2 时，1/5 几率攻击加倍。

方法：在谷中闲逛时找二师兄练功，主角必须打输。练完後如果二师兄友好度达到 100，且主角悟性技能超过 70 以上，有 1/2 几率二师兄会教你。

名称：卸劲护元。

效果：有 1/5 的几率遭受攻击时扣除内力值代替生命值。

方法：在谷中闲逛时找大师兄练功，主角必须打输，练完後如果大师兄友好度达到 100，且内功技能超过 70 以上，有 1/2 几率大师兄会教你。

名称：逍遥游步。

效果：有 1/5 的几率避过敌人的攻击。

方法：养成模式下选打猎，结束後打猎 100。

名称：乾坤挪移。

效果：有 1/5 的几率遭受攻击时挡住敌人攻击并进行反击。

方法：养成模式下选钓鱼，结束後钓鱼 100。

名称：铜身铁臂。

效果：战斗中所受到的伤害值减少 1/3。

方法：养成模式下选打铁（注意：不是采矿），结束後打铁 100。

名称：左右开弓。

效果：战斗中的攻击皆可变成 2 次攻击，且只耗损一次攻击的内力。

方法：养成模式下选择琴棋书画任一种，练习完後如果琴棋书画四种技能都达到 100。

名称：凌空点穴。

效果：以指类武功攻击时，有 1/5 的几率令敌人丧失行动力 2 回合。

方法：在养成模式下在城镇遇到五岳四龙，不要客气，扁他们。之后在森林遇到有人在揍他们，这时选择救他们。之后他们会不断来找你求助。在第三年第十月五岳四龙会前来送礼，如果你的指法技能高过剑法技能，他们便会送你此绝技。（注意：如果不会指功将送你催眠剑，装备此剑，以剑法攻击敌人一样有凌空点穴的效果

三、大地图

如果在少林送礼时，没有帮忙救天王，则回到谷中会被派出送武林帖。

A、少林：少林发生了盗经事件。与掌门交谈后，与侧门的无嗔大师交谈，然后到洛阳赌场，在连续赢庄家 5 把后，可以获得地下竞技场的参赛资格。单数日的未时到赌场，就能够遇到无戒。然后到少林带上无嗔，等 4 天后无戒再次出场，将其抓住（注：即使无嗔战败，电脑仍旧认定无戒败了，因此，可以先将无嗔带去打其他人，将其血耗干，迅速结束战斗）；用 20 条虹鲤让船夫将你渡过河，在大佛顶上遇到 3 个番僧，将其打败后，在盒子里找到盒装龙井茶，然后到龙井村找采茶的老人，得知番僧去买过铲子，赶到杂货店问过后，到龙井村打猎的树林的山脚下地面挖出经书。交还少林后，少林答应参加会议。

B、武当与天山：一到武当，就得到掌门中毒的消息，检查后知道只有用金翅鸟血、火凤凰、怪鲶鱼才能够解毒。到天山，天山掌门的女儿失踪了。

（1）怪鲶鱼：在杜康村，与湖边的男子交谈后，知道

湖中有种怪鱼，吃蛇胆。于是用蛇胆钓起怪鲶鱼，不过怪鲶鱼相当难钓，经验只有两个字——耐心；

(2)火凤凰：回逍遥谷，在最顶上与花翁交谈后，知道火凤凰只有剑圣种出来了，于是在大佛左边的剑庐找到剑圣，将他旁边的那株花种到100后得到火凤凰(如果没有失败，且魅力高将得到霸王剑法和太虚剑)，经验——S/L；

(3)金翅鸟血：在兽王庄得到金翅鸟在沙漠，只有用射雕弩才能射下来的消息。如果挖矿时已经挖出射雕弩了，那么此时只需直接到最左上方的沙漠射金翅鸟。否则先到洛阳找猎人，然后到杭州龙井村用唐伯虎的真迹换得天蚕丝；到成都用20000钱买得木头，猎人将为你做出射雕弩。射鸟是超难的，至少要射中5处要害，它才不会攻击你，要六处要害全部射到没血才会结束，只要有一个回合没有射到那个要害，血还会自动回复，因此，最好能够一次6处全射。这是比较考验鼠标定位的时候……

三样拿到后，到武当为掌门治好病。再到成都，在破庙里发现昏倒的何秋娟以及逃走的方云华……从逍遥谷出来，直奔武当，正赶上掌门想传位方云华，当场揭穿他的假面具后，武当和天山都答应参加大会。

C、丐帮：到杭州丐帮分舵，得知他们正收集东厂卖国证据。在成都又发现丐帮的标记，顺着标记(官府左面——绝刀门左面——唐门左墙)找到成都分舵(芙蓉坊左面屋子)，在这得到东厂爪牙这两天未时会进城的消息。在城外堵住这些人，拿到东厂令牌，进入成都官府，拿到信，直奔杭州。在杭州分舵只发现一个受伤的乞丐，从他口中听到了杭州分舵全部被捕的消息。进入杭州官府，下到地牢，一场混战救出人质，于是所有人逃到洛阳，丐帮帮主得到证据后答应参加武林大会。

D、天剑绝刀

(1)在养成模式下，解决了天剑绝刀合并问题，则要让夏侯城及西门玄领悟刀剑合并的方法(同时会刀法、剑法，且刀+剑+悟性达到或超过200)；

(2)在养成模式下没有完成，则在绝刀门与门主交谈后，到芙蓉坊与蓉儿交谈，让她说服夏侯非。然后情节自动跳到洛阳，夏侯非与西门峰去了凌云窟。在凌云窟找到他们，此时必须同时会剑法与刀法才可以与之交战。战胜他们后，他们领悟刀剑合一的秘密，天剑绝刀答应参加(刀+剑+悟性达到或超过250)。

E、铸剑山庄需打败荆棘的入侵，其他门派会直接答应参加或直接参加。

F、告密信事件：在洛阳城外走动时，月中时会碰到天龙教徒，打败他们后将获得一封告密信。到城中靠王羲之的书法得到关长虹的笔迹；在天剑门右边房间听到两个弟子的谈话后，在伽蓝斋得到西门玄的笔迹；在白马寺捐献后，找江天雄捐献，得到江天雄的笔迹。核对笔迹后，确定是江天雄。

四、结局

1、如果没有参加救天王，且完成了所有门派的邀请，成功消灭天龙教；

2、没有完成邀请，无瑕子自杀，师兄弟乞讨过日；

3、在杭州通过了香儿的测试，在养成模式下救了她和同伴，可以在少林遇见他们时，参加救天王，于是被无瑕子逐出师门，与天王夺回天龙教，到异域建立尧舜之世；

4、如果之前曾经跟玄冥子学过武功且没有达成以下条件：助蓝婷、让刀剑门合一、道德高于70，则可以选择跟随玄冥子一起离开。之后在修罗门救出巩光杰，找到断魂草、金翅鸟血、怪鲶鱼，炼出毒药，分别给各大掌门服用，然后攻打天龙教，在连续5仗后，打败了龙王，跟着干掉玄冥子和荆棘，最后再打败天王一伙，成为继小虾米之后第二个拥有自己雕像的人。

五、游戏心得

1、打猎：打猎时会提升打猎及轻功技能。随著打猎技能的提升，射箭的杀伤力会上升。当然，使用较好的弓，效果会更明显(因此，在挖矿时挖出射雕弩是我每次都要做的事)。打猎时，会有分数的累积，若打猎结束时的积分到达330分以上，此次打猎所获得的猎物将会加倍并且增加额外的轻功技能。因此，在打猎30以后，尽量打到330。

兔子－3分，野猪－3分，鹿－2分，蛇－3分，雁－最远9分，中间7分，最近5分，熊－技能30以上，累积150分以上会出现，50分。根据我的经验，每个出现10只以上雁，我还没有一次下了330。

注意：蛇胆可提升3点的内力，熊胆可提升12点的内力，不要卖了。若在打猎过程中，被猎物攻击到，则会减少可打猎的时间，挖矿时被蛇咬到效果一样。

2、钓鱼：钓鱼会提升钓鱼及软功技能。钓鱼时建议20以前钓鲤鱼可迅速长到20，20～60钓虹鲤(力争一次钓到10条，红虫靠平时累计)，60以后拼命钓神鱼(8条以上)鱼的分布如下页图：

青鱼－A钓点，蚯蚓，65钱；

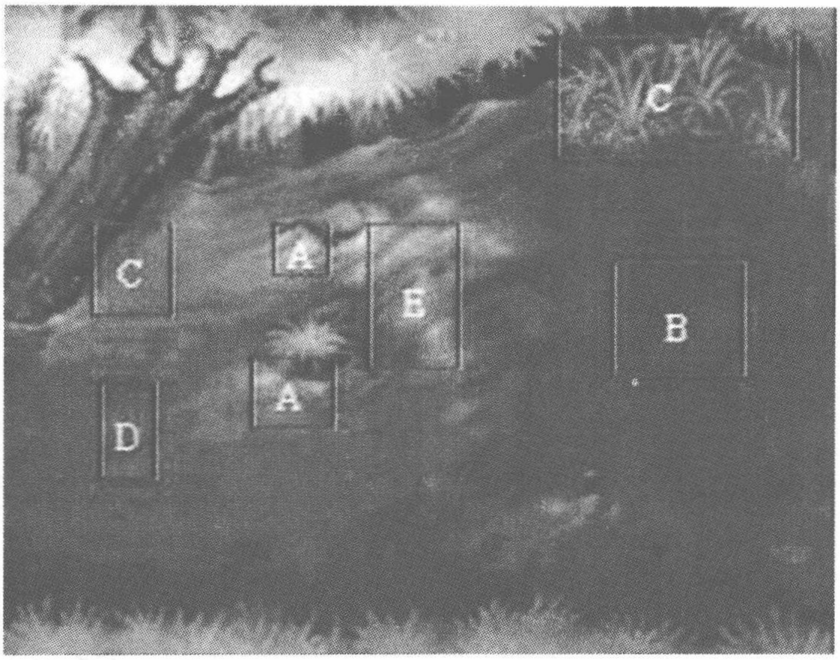
草鱼－B钓点，蚯蚓，30钱；

鲤鱼－C钓点，蚯蚓，55钱；

神鱼－D钓点，蚯蚓，500钱，服用可提升内力20点，钓鱼技能60以上。

虹鲤－E钓点，红虫，300钱，钓鱼技能20以上。

刚开始若一次卖给鱼贩5条以上的虹鲤，可从鱼贩处获得10条红虫。



3、采药:采药会提升医术技能。游戏中的药材共有 36 种,每次采药时会随机出现 8 种药材可供选择。可选定采集的药材及获得的数量,会随著医术技能而上升。

初期—可选定 3 种药材,获得 1 份药材;

技能 10—可选定 4 种药材,获得 1 份药材;

技能 30—可选定 5 种药材,获得 1 份药材;

技能 50—可选定 6 种药材,获得 2 份药材;

技能 70—可选定 7 种药材,获得 2 份药材;

技能 90—可选定 8 种药材,获得 3 份药材;

技能 100—可选定 9 种药材,获得 4 份药材

建议:初期没必要挑药材,随意按多数分配,等技能等级高了就挑选以下两种:冬虫夏草 - 100 钱,仙鹤草 - 124 钱作为重点,每次如果连一样也没有,Load 吧。据说若在一次的采药过程中,采到 8 种药材,则医术会马上升为 100。(不过我玩了 N 次,从来没有遇到过,因此只是传说。如果有谁确定了,告诉我一声,感激不尽)

4、采矿:挖矿会提升铁匠、眼功及硬功技能。游戏中的矿石共有 6 种,随著技能的提升,可以挖到更稀有的矿石。分数在挖矿过程中是看不到的,若在挖矿的过程中没有误打到母地鼠(没有矿那种),且累积的分数超过 30 分,则在时间结束前,有 1/100 机会挖到宝藏,若在白马寺拜拜时选择了"好运气",则有 6/100 的机会。(最好能够打到 35 个矿左右,这样机会将大大增加)

初期—铁矿,1 分,2 钱。

技能 20—铜矿,3 分,10 钱。

技能 50—红晶矿,5 分,200 钱。

技能 60—黑晶矿,7 分,300 钱。

技能 70—蓝晶矿,9 分,400 钱,

技能 80—白晶矿,11 分,500 钱。

5、养花:养花关系到 1 个女孩子与得到火凤凰,因此,不得不重视一下。养花的技巧是:

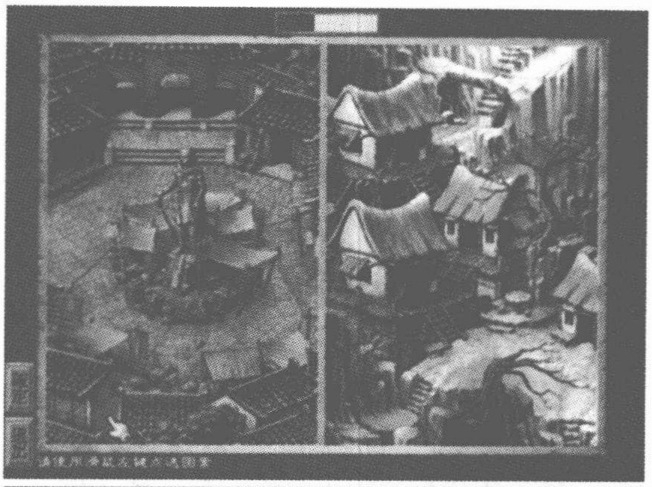
浇水——泥土上的裂痕明显;唱歌——植物颜色黯淡;除虫——叶子有缺口;施肥——叶子枯黄图:(如右 4 图)

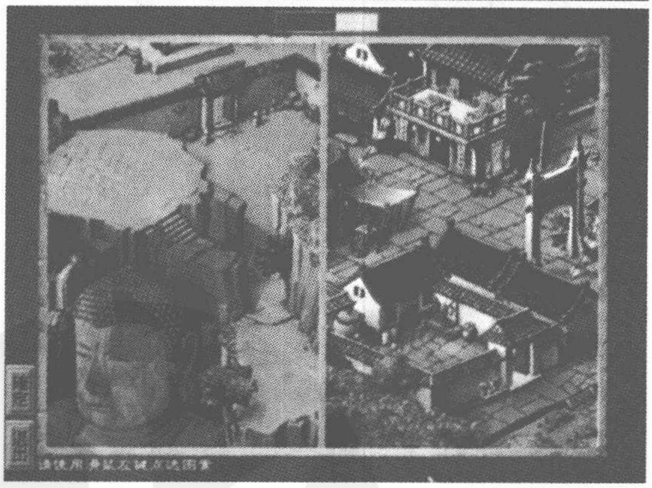
6、驱毒：这是个很简单的小游戏，只需要不断点击侵入的绿线，直到时间结束即可。

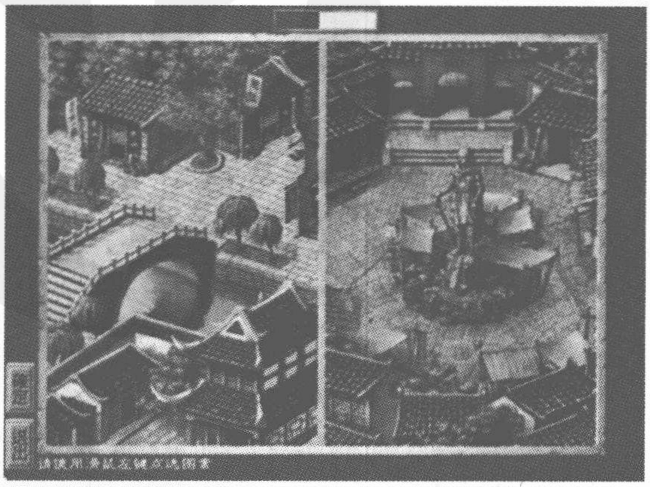
7、拼画：技能越高，时间过的越快，因此在丹青那学会“天龙八部功”之前，不要过分提升画艺。除非你已经非常熟悉了。在丹青处，初期是拼人像，接着是风景，然后是古画，每种 3 次。(如以下附图)

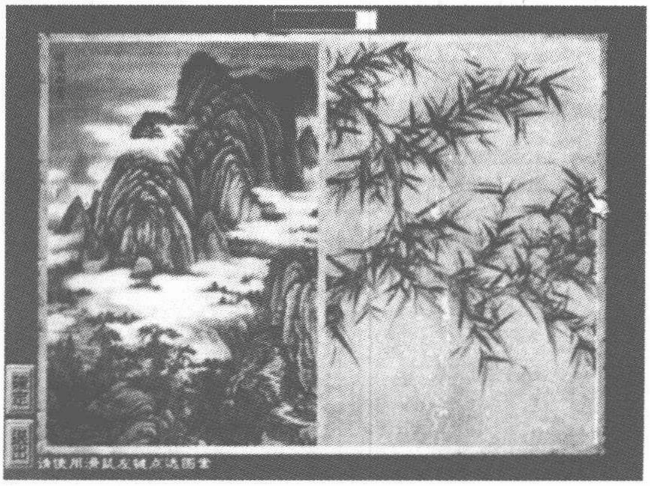
8、练功：每个玩这个游戏的当然都想将所有的属性练满，但怎样才能够练满呢，依照以下顺序：

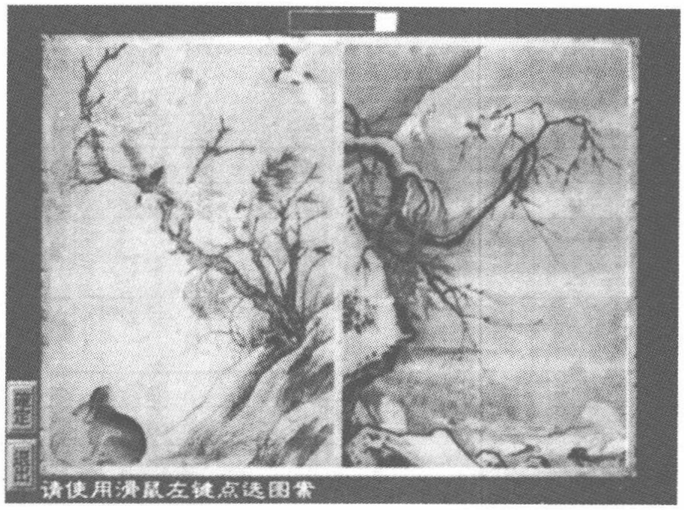
在开始的洛阳挖矿，将挖矿练到 100，并且挖出射雕弩。











六、武学解释

琴曲解释:

要向仙音学琴必须配合主角的心情,琴艺达到50之后仙音会教你各式曲子

心情解说:

平合:主角嘴巴是直线

开心:主角嘴巴微笑

哀伤:主角嘴巴弯曲

曲子	条件	效果
1、无忧无虑	心情平和、音乐技能50	提高全体防御力
2、破虏令	心情哀伤、音乐技能60	提高全体攻击力
3、飞燕凌波	心情开心、音乐技能70	提高全体移动力
4、寒梅映雪	心情平和、音乐技能80	恢复全体生命力
5、菩提清心曲	心情平和、音乐技能90	解除中毒,死亡以外状况
6、空山鸣涧	学完所有曲子	攻击全体

战斗伤害计算的原则

攻击力:

基本攻击力=武功杀伤力×熟练度(%)

如果有以下状况,则杀伤力会加成:

1.会心一击:攻击力×2

2.相关技能加成

3.内功:大于50时加2成,大于75时加3成,等于100时加4成

4.软功:大于50时加1成,大于75时加2成,等于100时加3成

5.实战经验:大于30时加1成,大于50时加2成,大于75时加3成,大于90时加4成,等于100时加5成

6.武学常识:大于30时加1成,大于50时加2成,大于75时加3成,大于100时加4成,大于120时加5成

7.琴曲"破虏令"的加成

8.武器加成,如果鉴定技能100,则该武器的威力会再加5成,使用兵器类武功的人,应该将鉴定技能练到100。

防御力:

基本防御力=内功+硬功+护甲的防御力

如果有以下状况,则还会影响防御力。

1.武学常识愈高,防御力愈高。

2.琴曲"无忧无虑"的加成。

各武功参考的技能及其比重

1. 内功心法：

名称	逍遥心法	易筋经	东方宝典
内力增加值	10	30	40
修练条件	内功 70	内功 80	
获得处	无瑕子	史燕事件	

2. 拳法

名称	逍遥拳法	伏虎拳法	醉拳	野球拳
威力	18	25	35	60
基本耗用内力	6	12	8	20
修练难易度 3	8	10	22	
技能加成及比重	拳掌(6)	拳掌(6)	饮酒(15)	拳掌(20)
	软功(4)	硬功(4)	酒醉程度	
获得处	无瑕子	无瑕子	酒仙	齐丽

醉拳还会多参考一项：当你饮酒技能 100 时，若身上有带酒，每打一拳扣一瓶酒，威力加大

3. 掌法

名称	逍遥掌法	水浒英雄掌	断魂掌法
威力	22	30	30
基本耗用内力	10	17	7
修练难易度	6	13	5
毒性			5
技能加成及比重	拳掌(3)	拳掌(6)	拳掌(3)
	硬功(3)	硬功(3)	毒术(10)
	内功(4)	内功(3)	
获得处	无瑕子	无瑕子	玄冥子

4. 神功

名称	日月神功	天龙八部功
威力	45	70
基本耗用内力	30	30
修练难易度	17	18
技能加成及比重	内功(8)	内功(10)
		绘画(4)
获得处	少年英雄会丹青	

5. 指法

名称	逍遥指	纯阳指	九阴龙爪功
威力	23	33	45
基本耗用内力	8	17	14
修练难易度	5	16	16
毒性			10
技能加成及比重	指法(4)	指法(4)	指法(5)
	内功(4)	内功(8)	毒术(10)
	眼功(4)	眼功(4)	
	书法(4)	书法(4)	书法(4)
获得处	无瑕子	无瑕子	玄冥子

6. 腿法

名称	逍遥迷踪腿	夺命连环腿	神龙腿法
威力	19	29	43
基本耗用内力	5	10	15
修练难易度	5	10	15
技能加成及比重	腿法(7)	腿法(8)	腿法(6)
	轻功(7)	轻功(6)	硬功(8)
获得处	无瑕子	无瑕子	老叫花子

7. 剑法

名称	逍遥剑法	天子剑法	青冥剑法	霸王剑法
威力	17	26	40	45
基本耗用内力	3	10	10	15
修练难易度	4	16	18	20
技能加成及比重	剑法(3)	剑法(2)	剑法(8)	剑法(8)
	软功(1)	内功(5)	内功(8)	
	轻功(1)			
获得处	无瑕子	无瑕子	小猴子	剑圣

8. 刀法

名称	逍遥刀法	青龙刀法	修罗刀法
威力	16	26	40
基本耗用内力	4	8	12
修练难易度	7	12	15
技能加成及比重	刀法(4)	刀法(3)	刀法(8)
	硬功(1)	软功(3)	
	轻功(3)		
获得处	无瑕子	无瑕子	小猴子

9. 棍法

名称	逍遥棍法	降魔棍法	醉棍
威力	23	35	50
基本耗用内力	7	12	10
修练难易度	7	14	11
技能加成及比重	棍法(3)	棍法(3)	棍法(5)
技能加成及比重	硬功(3)	轻功(5)	饮酒(10)
	轻功(3)		酒醉程度
获得处	无瑕子	无瑕子	酒仙

醉棍还会多参考一项：当你饮酒技能 100 时，若身上有带酒，每打一棍扣一瓶酒，威力加大

10. 暗器

名称	满天流星
威力	15
基本耗用内力	3
修练难易度	10
技能加成及比重	暗器(4) 眼功(3) 棋艺(2)
获得处	橘叟

当你暗器 100 时，使用的暗器为“金钱镖”时，会扣盘缠“2000”钱，威力加大 40

《武林群侠传》未发表的故事

《金庸群侠传》游戏结束后的一百年，地点在洛阳南城门前，一位风尘仆仆的年轻人（主角）站在那喃喃自语着“终于给我来到了洛阳城，从小不知听人说了多少次有关那英雄（金庸群侠传游戏主角）的事迹，今儿个终于有机会让我目睹这传奇人物的风采，只不知那"英雄雕像"会伫立在哪儿?这么有名的雕像我想应该不难找吧！总之先进城再说吧！”。什么是英雄雕像?还记得当初《金庸群侠传》游戏最后的结局吗?小虾米打败十大高手回到现实社会后，在游戏虚拟的武侠世界中，众人为了怀念并景仰小虾米的事迹，特别在洛阳城建造了一座英雄雕像！

而本游戏的序章，也就由主角前来洛阳城瞻仰英雄雕像这件事情来揭开。

在英雄雕像前主角会认识一位同样崇拜着小虾米事迹的年轻人，他就是逍遥谷的大弟子“谷月轩”，主角与他一见如故并到一旁的茶馆中畅谈一番。在茶馆中，你们又认识了江湖隐士“徐子易”，一位武林作家。在他的著作“武林通鉴”一书中记载着各种武林传奇，包括了江湖豪杰的英雄事迹，天下人的武功排名，兵器排名等等，种种武林事迹都收录在“武林通鉴”一书中。这次他会告诉你们许多有关“小虾米英雄”的传奇故事，只听的你们俩热血沸腾，恨不得也能如小虾米英雄般的作为。他说别急，只要努力就有机会，到时他一定会将你们俩的事迹写进书中。聊了一会后，谷月轩因有要事在身，所以先行离开，他约你申时在酒楼中碰面，再好好的畅谈一番。主角稍后也会离席到城中逛逛，熟悉熟悉游戏的环境及接口。在这期间，主角一些的遭遇及其作为将会决定主角的基本属性，例如赚钱的多寡将决定主角的生命值。四个时辰后，主角依约前往酒楼与谷月轩碰面。正当你们准备畅饮一番时，谷月轩突然觉得这酒似乎有异，要主角不要喝，但却已来不及。果然过没多久，主角就觉得有奇幻的画面在眼前产生，意识恍惚，呈现了中毒之状。谷月轩见状赶紧给主角服下一颗解毒丹，不过却不见任何成效，似乎主角中的毒不是一般之毒。于是谷月轩决定将主角带回逍遥谷中，求助于师父“无瑕子”。（此阶段的事件包含：1. 与野拳门主进行猜拳小游戏。2. 帮猎人赢回本钱，他会送你弓箭教你打猎，进入打猎小游戏。3. 得钓翁的欢心，他会送你钓具并教你钓鱼，进入钓鱼小游戏。4. 矿工送你采矿工具，采到的矿可在打铁铺中进行打铁小游戏，学习制造武器。5. 在赌场进行赌博小游戏。6. 在古玩店中学习到古物鉴定的技巧。7. 在森林中采草药，拿回药房卖。8. 协助官府缉拿逃犯。）

原来此次事件是逍遥谷的同门之争所引发的，下毒那人名叫“玄冥子”，是无瑕子的师弟，因为不满师父当初将掌门之位传与无瑕子，愤而离开逍遥谷。从此之后，他的心态大变，行事乖戾，处处与无瑕子作对。此次原本是要害他的大弟子谷月轩，但没想到却阴错阳的误伤到主角。无瑕子在诊断过主角后大感惊讶，看来师弟用毒的技巧又提高了许多。想当年他专心学医，师弟却对用毒极有兴趣，此次故意让谷月轩顺利带主角回来逍遥谷医治，没有从中为难，想来是要考验他的医术来着。无瑕子思考许久后，开始下针医治主角，只是这个毒非常难解，必须花上三个月的时间医治。

在这三个月医治的过程中（游戏变成回合制，每回合五天），无瑕子会用针灸替主角治疗，并时常以琴声化解主角体内的失调的气息，让主角的痛楚减低。而主角在医疗期间，也可在与无瑕子前辈聊聊天，下下棋。并在这些过程中，学习到一些简单的医理，琴理，棋理，或是懂得如何欣赏书法，绘画等。在整个阶段中，玩者若通过一些简单的测验，表现出是个资质很好的人，尤其对一些非武功类的技能表现出很有兴趣甚至有其天赋，如琴棋书画医等其中三项，这样无瑕子就会决定收你为逍遥谷的关门弟子。因为无瑕子之前所收的两个徒弟都只对武学较有兴趣，使得无瑕子其它一些擅长的技能没有人可以继承，所以看到主角能投其所好，心理当然非常的高兴。就这样，主角康复后就行入门仪式，成为逍遥谷的第三位弟子。但若没被收为徒弟，主角一步出谷外就发生横祸而死，游戏也告结束。（此阶段共 18 回合，每回合你都得在逍遥谷中的某处找到无瑕子，好让他为你医治。而他出现的地方可能是棋亭，琴台，书房，或是炼丹房，不同的地方他会教导你不同知识。最后的一回合他会考你三道试题，由主角选择出题方向，通过后即可加入逍遥谷）

壹：第一年

——→逍遥谷中练功

一开始师父会先教你认识一些经脉，穴道的位置，本派内功心法，以及一些简单的医术。这段期间内，主角偶尔会被派往后山找寻药草，练习煎药，以及接受经脉穴道的小测验。一日，师父及大师兄都外出，有一位受伤的人跑进谷内，看到你时还质问你是谁，为什么潜入逍遥谷，但说完就不支倒地。在这情况下主角说不得只好硬着头皮试着医治他（测验），否则此人恐有性命之忧。后来众人回来后，才知道原来他就是无瑕子的二弟子，也是主角的二师兄“荆棘”，两人也就在这种情况下认识了。

过了一阵子，主角的内功小有所成，师父开始传授武功招式，首先由掌法开始。如果主角学习的够快，还能学到其他武功。（以后主角接受师父的教导，学习本门武功的时间，就看主角自己训练的速度，学完一套换一套）。在五月时，主角若达到一定的标准，师父就会提前派你出一些小任务。否则就必须等到七月，师父才会派

你出小任务。这中间师父还会教导你一些基本的琴棋书画，并有小测试考验你。你得通过考验后，师父才会多指导你一些武学，因为他并不希望你只专心于武学，而忽略了琴棋书画。

——→外出

七月时，谷月轩带着主角前往阴山的白马寨，捉拿横行于　北的恶人阴山双煞。

事成后两人将阴山双煞带到洛阳府衙，与名捕史刚谈话中巧遇江瑜，在江瑜的邀请下，两人前往江家参加江天雄的五十大寿。寿宴中会有许多武林人士会出席，包括了少林，武当等名门正派。席间天龙教八部之一的夜叉带着一些教众前来闹场，主角忍不住强出头的说了一些话，以致和天龙教人士发生打斗，你如果打输了，大师兄会出面打败对手。夜叉在闹完后随即离去，众人也纷纷讨论天龙教的种种恶行。在这次事件中，如果你表现良好，会赢得众人的称赞，甚至让夜叉对你另眼相看，好感度上升。

——→逍遥谷中练功

九月时，师父要你去成都探望一位多年老友年老伯，此人厨艺高超，师父每想起他做的菜就食指大动。

——→外出

到了成都后，你却发现年老伯所经营的小吃店，受到城内另外三家大餐馆的压迫而被迫歇业。而正当年老伯准备在一年一度的厨艺大赛大展身手，赢回顾客的心时，却不幸发生意外，手肘受伤而无法上场。在你的旁敲侧击中，你得知原来这个是百草门所直属的药膳房搞的鬼，于是你们决定由年老伯的女儿年中慧代父出争，主角做副手协助，期望能在厨艺大赛上击败另外三家餐馆。接下来你得接受年老伯一连串的训练，从材料的选择，切菜的刀功，到火候的控制等等，这其中有些训练是经由小游戏的方式来完成。就这样，你一步一步的学习到做菜的技巧。另外在这过程中，你们还会遇到对手的的阻挠，包括对手雇请武林人士捣蛋等等，都被你一一克服，最后终于赢得厨艺大赛的冠军。

当你完成比赛时，二师兄荆棘突然出现，原来他正巧来到附近办事，他说他受邀前往青城派做公证人。原来青城派掌门人突然过逝，派中两位辈分高的人士，青霞子及紫阳子决定以比武决定谁为下任掌门人选，特别邀一些武林人士前来观礼。当你们到达青城山时，赫然发现居然还有天龙教八部之一的摩呼罗迦受紫阳子之邀前来观礼，事情透露些诡异。比武结果后由紫阳子获胜，出任新的青城派掌门，然而紫阳子却不顾青霞子及大多数弟子的反对，决定与天龙教结盟，大家才知道原来天龙教已藉紫阳子而并吞了青城派。

正当你们俩要离开青城派时，无意间听到绝刀门人提到了“佛剑，魔刀”，引起二师兄极大的兴趣，纵然你阻止他，他也决定跟去一探究竟。原来有位盗匪无意间得到了一组神兵利器，剑名佛，刀名魔，但这消息在江湖中流传开后，引起一些人的觊觎。其中以天剑门及绝刀门最为重视，各派出众多人马抢夺。最后，大家在乐山大佛上决斗，二师兄技压群雄，打败了天剑门的西门峰及绝刀门的聂齐，得到了这佛剑魔刀。

——→逍遥谷中练功

十二月初，师父将你们三人叫到跟前告诉你们，日前逍遥谷收到一封由武当派发出的“少年英雄会”请帖，大意是为鼓励各派的年轻弟子，特别举办一场比武大会，让年轻一辈的弟子可以相互切磋武技，并能增加一些经验。师父的意思是要由最年轻的主角出席此次的大会。在临行前，两位师兄都会与主角过招，并对主角指点一番，勉励他要好好加油。

——→外出

在武当派的少年英雄会中，各门各派都推出代表来参加，包括有武当派的方云华，华山派的傅剑寒，昆仑派的高胜，崆峒派的叶孤，天山派的沉湘芸，丐帮的萧遥，天剑门的西门峰，绝刀门的夏侯非，八卦门的商仲仁，长虹镖局的关伟，铸剑山庄的任剑南，唐门的唐冠南，野拳门的齐丽等等。主角胜的场次如果愈多，则声望增加的愈多，如能夺得冠军，更是大大的扬名。

贰：第二年

——→逍遥谷中练功

二月时，师父要你到忘忧谷中，跟他的好朋友忘忧七闲学习学习，他们是醉仙，棋叟，花翁，银针，七弦女，铁笔，丹青。原来忘忧七闲个个有着一样特殊的嗜好，分别是“喝酒，象棋，园艺，针灸，抚琴，书法，绘画”。

——→忘忧谷中练功

这段期间中，主角会接受忘忧七闲等人的训练及测试，如果通过某种技能的测试，那位前辈就会传授你一些跟武学有关的技巧。在这其中，园艺的训练非常重要，因为到了清明节时，你将带着和花翁一起培育出的新品种牡丹花，到洛阳参加“牡丹花会”的比赛。你们可培育出的新品牡丹花将好几种可能，端看你的园艺技能，到时所获得评审的分数也将不同。

——→外出

四月初，主角带着培育出的新品牡丹花前往洛阳参加牡丹花会的比赛。花会中你会认识一位爱花的女子石无衣，其实她是修罗宫的四宫主。如果你的牡丹花得到冠军，则会赢得她的青睐(得到某位女子青睐之后，就可开始送礼给他，送礼的地点为各城镇的驿站或是逍遥谷的仆人)。比赛结束后，别忘了到“杜康村”带瓶“特级杜康酒”回去孝敬醉仙，高兴之余，他会传你一套“醉拳”。

——→外出

结束了忘忧谷中的训练后，你想就近到杭州城一游，顺便带些“湖笔徽墨”回去送给师父，于是你就和铁笔及丹青二人结伴前往杭州。在杭州城中闲逛时，你们知道当地有件趣事，就是怡春院中有位名妓香儿非常有名，人称江南第一名妓。四方慕名而来一睹她风采的人

非常多，但是却没几人能见上她一面。原来要见这位名妓还得通过“琴棋书画”四项考验。于是在两人的怂恿下，主角前往怡春院接受考验，另外在妓院中你们还会遇到一位能歌善舞的美男子罗那。当主角顺利通过四项考验后，终于见到香儿，果然是个大美女，而且全身还会散发出一股天然的香气，让人一闻之下不禁心神荡漾。闲谈中，主角与他相约明日午时在西湖中再会面。

离开怡春院时，铁笔突然瞥见墙上留有丐帮集合的标志，心想好久没有拜访丐帮的老朋友，所以就顺着标志一路跟下去，最后终于在一间屋子里见到了铁笔的朋友丐帮长老李浩。原来丐帮得到一个消息，得知名忠臣戚将军被东厂的人捉住，关在灵隐寺中，于是主角等人也加入了半夜的营救行动。当众人夜袭灵隐寺时，会遭遇东厂的高手“剪刀脚桑沛”，“无影棍游进”，“以及白发昆莫”等人。在经过一番打斗后，最后终于将戚将军救出。救援行动结束后，才知道戚将军是获悉当今东厂的总管陈公公被异族买通，有叛国的行为，正要上朝举发时，反被陈公公派出的武林人士抓了起来。这次虽然将戚将军救出，但通敌证据却被湮灭，只有再另行收集证据，才可将陈公公伏法。

经过此事件后，铁笔与丹青拜别主角回忘忧谷，而主角也在午时依约前往西湖中与香儿会面。在你和香儿游湖的期间，将会遇到了杨柳山庄的柳若柏，因为他也蛮喜欢香儿的，所以会找你的麻烦。游完西湖后，主角拜别了香儿，正准备离开杭州回逍遥谷时，却在城门口被杨柳山庄的柳若枫与南少林的圆通大师给人拦下，因为杨柳山庄的家丁指证说你竟然杀害了柳若柏，弄得主角满头雾水，但也只好跟他们打了起来。当你将柳若枫与圆通大师打败时，圆通大师突然死去，但主角却没有出手，但大家都认为是你杀害的。主角就在一片混乱中与杨柳山庄及少林寺结下了梁子。

回到逍遥谷后，你将此事禀告了师父，师父觉得事有蹊窍，派大师兄再去杭州查探。但师父也怪你到处惹是生非，处罚你到禁地中去好好反省。

——➝禁地中练功

三个月后的一日，二师兄跑来禁地跟你说，大师兄被少林寺的秃驴关了起来，并派人送来一封信，说是要师父带你到少林寺中给个交代。然而师父刚好有事外出，荆棘问你要不要去少林寺就大师兄，你想事情因你而起，当然要负这个责任，所以就和荆棘一同前往少林。

——➝外出

到了少林后，你们想不能用硬闯的，因为一定打不过，所以要见机行事。就这样，你们先抓了一名少林僧人打探出师兄被关的地方，然后从小路绕到后山。再后山中，虽然你们打败了看守的弟子，但还是败给了慧能禅师，不过他看你们三人武功高强，而且据他近日观察谷月轩的为人，似乎也非恶人。而且谷月轩也已经有查出一点眉目，所以他给你一个月的时间，要你们将事情查清楚，然后再回少林解释。

据大师兄的说法，关键出在怡春院香儿跟罗那的身上，因为他们两人其实身负武功，所以你们就回到杭州。来到怡春院后，你们一问之下，他们也承认了。原来香儿其实就是天龙教八部之一的干达婆，擅长易容术，而当时她因为恼怒柳若柏的轻薄，所以就易容成主角的模样将柳若柏杀了，其实以易容术引起武林中不明的恩怨本来就是他拿手的好戏。另外很会歌舞的罗那则也是天龙教八部之一的紧那罗，圆通禅师就是被他暗器杀死的。你们三人欲将他们二人带回少林寺，于是打了起来。就算你们赢了，他们也会趁机逃走。不得已的情况下，三人也只好回到少林寺中，向方丈说明清楚，并表示逍遥谷一定会负起将干达婆及紧那罗绳之以法的责任。当然，少林寺也对天龙教的恶行愈来愈忧心了。

三人回到谷中跟师父报告，师父对三人又训诫了一番。

参：第三年

一日仆人从谷外回来，告诉众人外面有一个江湖传言，说玄冥子师叔最近加人了天龙教，做了几件危害武林的坏事，而天龙教与名门正派间的纷争也日益扩大。师父听闻此言后，思量许久。五天后，无瑕子将三位弟子叫到跟前，说他最近研究出一套由三人所组成的阵法，如果使用起来，将会有很大的威力。随后无瑕子就将这套阵法传授给三人。三个弟子知道师父是不忍亲自清理门户，而要他们三位以后用这套武功为逍遥谷清理门户。

三个月后，仆人带回来了玄冥子的消息。原来天龙教日前与正派人士发生了几场恶斗，日前天龙教将落单的峨嵋派弟子围困在黄山天都峰上，其他几派的人现正赶往救援。无瑕子听到此事，要三名弟子马上赶往天都峰帮忙正派。

——➝外出

三人在赶往天都峰的途中，遇见华山派遭到天龙教伏击，于是出手帮忙解围，事后得到华山派众人的感激，华山掌门曹岱对谷月轩称赞有加，而掌门之女曹萼华看起来似乎对大师兄颇有好感，但你却会发现一旁的二师兄神色怪异(后来才知道二师兄对曹萼华也有好感)。华山派因路上有些耽搁而晚到，武当，昆仑，崆峒三派应该已在了天都峰上与天龙教交上了手，众人连忙赶上山去。到了山顶，见名门正派正处于弱势，幸赖三人加入后才扭转颓势，击退天龙教人士，但师叔却趁混乱中逃走。事后众人前来答谢，说逍遥谷虽然出了玄冥子那样的恶人，但是无瑕子也教出了三位好徒弟。在一旁的方云华似乎也发觉曹萼华及曹岱对谷月轩颇有好感，显得很不是滋味。事后三人回到逍遥谷中，虽对玄冥子逃走一事显得有些无奈，但是对三个徒弟的表现很是高兴，这其中对大师兄谷月轩更为明显。(由于在这一次混战中，双方死伤惨重，武林中暂时也平静了一阵子)

——➝逍遥谷中练功

一日，师父要你去岭南办件事情。

——➝外出

在你办完事情后准备回谷时，遇到一帮人马正围攻一名持棍棒的汉子，名叫史义，你见这名汉子虽然功夫

不错，但在众人的围攻之下也渐赶不支，于是你又多管闲事的出手救了他。原来此人日前得到一份藏宝图，引起各路人马的觊觎，遭到追杀。他见你武功不错，眼下又有几道难题待解，问你是否有意一起寻宝，你想左右没事，去寻宝也不错。但史义说目前的搭档还不够，还必须找一些有特殊才能的人加入，才能顺利找到宝藏。这些搭档是：一，神射手，居住在山中小屋。二，神偷，日前失手被官府捉住，关在洛阳府衙内。三，爆破专家，被囚禁于黑风寨。你们俩首先找到神射手花羿，说服他加入。接着前往洛阳城劫狱，救出神偷小燕子。最后你们用计混进黑风崖，打败黑风寨三位当家，救出爆破专家铁面。就这样，一行人聚集在一起，完成寻宝的第一步。接下来的问题是如何去，由于地图显示藏宝地点是位于东南方的小岛，必须弄艘船而且还要懂得航行的人随行才可，于是史义决定前往洞庭湖，寻求海鲨帮帮主熊天霸的帮忙。

在海鲨帮讨论的时候，夜叉突然现身，表示她很有兴趣。正当你们不想让她参加的同时，海鲨帮的喽罗回报突然有许多官府的战船将海鲨帮团团包围。众人只好且战且走，并设法抢到一艘船，顺着长江驶向大海。但不幸的是，你们的船破了一个大洞，主角必须在限定的时间内将水挖出去，否则就会沉没。(抢救船只小游戏)

逃过官府的追缉后，你们终于到达了宝藏岛，而各人也发挥自己擅长的技巧，解开种种谜题，例如有时要花羿将箭设往悬崖上的一点，有时要靠铁面炸开山壁，有时要靠神偷开锁等等，最后终于发现了宝藏。正当你们欢乐之余，想不到竟有人偷偷的将你们困住，原来你们之中出了内贼。还记得当初你们要前往洞庭湖时，铁面说他必须先去准备一些材料，稍后再自行前往洞庭与你们会合吗？原来那时铁面暗中去通知了东厂，后来才会发生官兵围剿海鲨帮的事件。这次东厂联合了东瀛海贼，依据铁面一路留下的标志跟踪你们到了宝藏岛，直待你们找到宝藏后才现身。如今你们被困住在山洞中，而他们则将宝藏带走扬长而去。

困在山洞中的这段时间内，你们无意间发现还有一条密道，而循着密道走，会到达一间密室，里面的东西价值更高，其中还包括了高深的武功秘籍，大家推测可能是小虾米前辈当年所留下来的(原来这个岛就是台湾岛，藏宝的地点就是“圣堂”)。回到外面后，你们发觉搭乘来的船已被摧毁，只好在岛上寻找材料，动手制造木筏，千辛万苦的回到中土。(事后有机会碰到一个副线剧情，众人回打回东瀛海贼堡，出一口怨气)

经过这么多风风雨雨，主角总算回到了逍遥谷。

肆：第四年

——→逍遥谷中练功

一日，你在谷外看到二师兄和一群人正在争吵，而大师兄却受伤倒在一旁。听他们的对话，好象是二师兄在师叔玄冥子的怂恿下，将大师兄杀伤，而且还准备进去谷内陷害师父。(原来在你漂流外岛的那段时间中，大师兄谷月轩又干下几件大事，不仅得到师父赏识，有意将掌门之位传给他，而且与曹莩华的感情也愈来愈好，甚至论及婚嫁。而这些事都令二师兄荆棘不能忍受，并且被师叔玄冥子看出，所以玄冥子就暗中进行挑拨，并设下陷阱让荆棘犯了一个错误)。今天早上，二师兄与师叔等一群人在谷外碰面，似乎二师兄有什么把柄落在他们手上，在争吵的过程中被大师兄撞见。大师兄斥责师弟怎么和本派叛徒在一起，结果荆棘就在旁人的鼓噪下，加上心中长久积压下的不平，和大师兄打了起来。荆棘武功本就较大师兄阴毒，所以打斗中终将师兄打伤。打伤大师兄后，心想此事已无法挽回，乃顺从旁人之意，想要入谷暗算师父。主角看到这个情况，大声斥责二师兄并和他打了起来。此役主角若败游戏则结束，如果获胜，也会被玄冥子身旁的一位老者出手攻击，此人武功高强，主角必败，被一掌打落山谷。

玩者在主角跌落山谷的动画途中，其实是进入一个“生死一瞬间”的小游戏。(表面上玩者或许以为是功夫不够，打输老者，所以游戏才会结束。实际上主角必败，必须在“生死一瞬间”的小游戏存活才能继续下去。唯一提示你的地方是徐子易在结束画面时会提到：当初若能抓到一根树枝就不会摔死了)玩者必须在掉落的过程中，点到其中一根树枝(总共有五次机会)，才能借力弹到一处草堆上，否则将会直接摔在岩石上，跌的粉身碎骨，结束游戏。

主角大难虽不死，但也身受重伤，在稍微运气后才能勉强行走。在检查四周的环境时，发现此处有个湖泊，而旁边的山壁中有一块大玉璧，上面居然刻着本门最厉害的武功心法。原来此地是祖师爷逍遥子当年闭关练武之处。主角必须在此地修练三个月后，才有办法医好自己的伤势，并增加自身功力，才能移开一块大石门，循密道通到本派的禁地，回到逍遥谷中。

——→玉璧前中练功

一回到逍遥谷后，正好遇上了江南七闲中的醉仙及棋叟两位前辈，交谈之下才知道师父已被荆棘和天龙教的人杀死，而当时和荆棘在一起，将主角打落山谷的人居然是天龙教前任教主厉苍天。据说此人武功高的不得了，江湖中人以为他在当年九大高手的围攻已经死了，想不到竟又现身江湖，日后武林间将会有一番腥风血雨的大风暴。至于大师兄谷月轩则听说是被带往苗疆囚禁，荆棘要让他受尽百毒穿身的折磨，不愿意让他这么简单的死掉。主角听到此噩耗后，悲痛不已，在师父的灵前誓言要报此大仇。在向师父的坟墓叩过头后即赶往苗疆营救大师兄。

——→外出

在苗疆时，虽然你武功过人，但是苗人一向以使毒闻名，所以还是困难重重。幸好你得到前苗族教主蓝婷的帮忙，才能顺利救出大师兄。因为蓝婷本无意与天龙教合作，但手下的护法起了异心，才篡了她教主之位，在她训练你抗毒的本领后，你才得以闯过“五毒阵”，并打败天龙八部之一的“摩呼罗迦”，以及他身旁的巨蟒，顺利的救出大师兄。在这个过程中，你有可能赢得蓝婷的青睐。

虽然救出了大师兄，但是他的伤势严重，毒性已侵入百脉，蓝婷说可能只有怪医才能救活他，但怪医并不好找，没几个人知道他的行踪。但早期曾听人说住在过

成都。主角在成都中打探，终于在他家中寻找到线索，猜测他可能到湖北的神农架中采集草药，后来你的确在神农架中找到了怪医。在怪医看完谷月轩的伤势后，因为他体内有着上千只毒蛇所留下的蛇毒，唯有找到传说中毒蛇的克星“大鹏金翅鸟”的血液，才有可能救活谷月轩。不过不知这“大鹏金翅鸟”身在何处，除非得到兽王庄的帮助，一个专门猎兽，驯兽的派别。

——▸兽王庄内训练

到了兽王庄见到庄主万青山，表明来意后，他们会要主角接受了一些狩猎的训练，包括动物的追踪，射箭的准头等等，这些都会以小游戏的方式来表现。最后以要求你捕捉到某一珍奇动物当做训练的测验。在达成测验后，主角就会与兽王庄的同伴前往大漠捕捉大鹏金翅鸟。

——▸外出

在大漠经过一番的搜寻及布置，终于让你们捉到了大鹏金翅鸟。但想不到原来这只鸟是前天龙八部之一的迦楼罗所拥有。此人武功极高，又不像其它天龙教的人一样邪恶。主角与他不打不相识，打了之后，对彼此的武功很是钦佩，反倒是惺惺相惜起来。他答应在不危及大鹏鸟的性命下，让主角取到了大鹏鸟的一些血液。在与他的交谈中，主角感觉出他为情所困，原来当年他与阿修罗相恋，但后来发生一场误会，导致阿修罗出走成立修罗宫，而他也离开天龙教隐居于大漠之中。

将取得的大鹏鸟鲜血带回神农架后，怪医终于保住了谷月轩的性命，不过因为大师兄的伤势需一段时间才能复原，所以你就将他留在怪医的住处医疗，自己前往洛阳城中打探荆棘的消息。

在洛阳城中，你遇到了丐帮的李浩，他们正要前往东北的一处小镇，拦截东厂与满洲人勾结的信函。

在追捕东厂密使与满洲勇士的过程中，你们会不小心的闯人修罗宫。在经过一些波折后，你不但帮丐帮夺到陈公公通敌的证据，而且也化解了迦楼罗与阿修罗的误会。

伍：第五年

回到洛阳后，你听说江南的铸剑山庄要举办一场“试剑大会”，由剑术最高之人获得铸剑山庄最新铸成之名剑。你心想荆棘最喜欢收集神兵利器，一定会出席这场盛会，所以决定前往铸剑山庄一探究竟。不过要前往铸剑山庄，你必须取得请帖才行。所以你得在杭州城中，打败某一受邀剑客，取得他的请帖，这样就可顺利进人铸剑山庄。

在这场试剑大会中，各路剑客齐至，你得一一遭遇并将他们击败。就在你即将得胜取得到名剑时，荆棘终于现身，而且以诡异的剑法将你打败。原来荆棘不但向厉苍天拜了师，还得到剑魔的剑术指导，剑法其高无比。荆棘虽将你打败，但他并不杀你，他说你以前曾救过他一命，今天还给你，希望你以后不要在出现在他面前，否则休怪他不念旧日同门之谊。荆棘得到名剑后，居然还把铸剑的师父给杀死，因为他不希望这个铸剑师再铸出其它更好的剑。铸剑师临终前告诉你，在剑塔中还藏有一幅剑的设计图，此图在住剑山庄流传已久，但从无人能将它铸造出来。铸剑师希望你带着这幅图，到昆仑山中找寻他的师弟，请求将此剑完成，以对抗荆棘的名剑。否则荆棘将会用他所铸出的名剑危害江湖，那时他的罪孽可就深重了。

找到了铸剑师的师弟后，他说此剑根本无法完成，因为根本没有适合的矿石。后来你前往天山寻找适合的矿石，并将矿石带回，两人合力将剑做出，并为此剑命名。(有五种矿石，各可铸出不同的宝剑，如青铜可铸成青铜剑，玄铁可铸成玄铁剑，千载玄冰可铸成冰魄寒光剑，陨石可铸成…)。

虽然主角有了好剑，但剑术恐怕还不及荆棘，铸剑师的师弟推荐你可向“剑圣”求教。在剑圣居前，你得通过一些考验才能见到剑圣，而在这些考验中，你也领悟到剑术的最高境界。

——▸剑圣居中练功

回到中原武林时听一些江湖人士说起，因天龙教的势力日益扩大，已危害到整个武林安危。各门各派决定在端午节时，聚集于少林寺召开武林大会，商讨对抗天龙教的计策。你当然赶紧前往参与此一盛会。

在武林大会上，虽然各派都想联合起来对付天龙教，但对带领人意见不一，为了一个“武林盟主”的封号，争执不休，于是决定以武功定输赢。在比斗中，主角技压群雄的赢得其它豪杰，夺得武林盟主一位。最后在你的决定下，选择中秋节做为进攻天龙教总坛的时间。

为了中秋节的一战，你回到逍遥谷中闭关，将这几年间来所学到的东西做一个总整理。

——▸逍遥谷中练功

在还没到中秋节时，想不到竟传出武林各派反被天龙教各各击破，各掌门死的死，活的也被魔教擒拿回去总坛囚禁。此时，主角只好立刻动身前往西域魔教总坛，营救各派掌门。在魔教总坛前，一些与你“友好度高”的朋友会赶来助阵，而“敌意度高”的人则会前来阻挠。通过层层关卡后，你终于攻进天龙教，打败荆棘与厉苍天，将众人救出。但就在你将厉苍天打败后，荆棘又趁混乱之间逃走了。

一个月后，你接到一封信函，原来荆棘挟持了你心爱的人要你去赴约，等到你出现后，他会要你受到人世间最痛苦的事，就是亲眼看见心爱的人死在你面前，说完就动手杀死你心爱的人。如何化解这个危机呢？(暗器 > 90 者，可发暗器打掉荆棘手中的刀，轻功 > 90 者，可瞬间移到荆棘旁将荆棘打死，医术 > 90 者，可在荆棘下手后，将女主角救活)

DIABLO II

EXPANSION SET

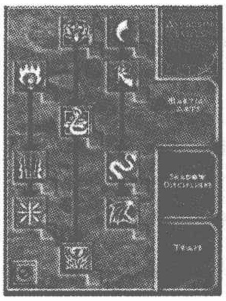
LORD OF DESTRUCTION

Diablo2 资料片人物技能详解

6月29日，Diablo2资料片《毁灭之王》正式上市，资料片中增加了一个场景的6个任务，以及两位新主角：刺客(Assasin)和德鲁伊教徒(Druid)，两人均有自己独特的30种战斗技能以及专有的武器，让我们一起来看看他们威力强大的专有技能。

刺客

刺客的技能分为武技(martial arts)，影技(shadow diciplines)，以及陷阱(traps)三大种类。武技主要用于近身搏斗，拥有强大的元素和物理攻击力，是刺客的主攻技能。影技则属于辅助技能，可以增加刺客的攻击、速度，使用"影之袍"的技巧，可以降低敌人的视野和防御力，影技中也包括了召唤自己的分身——影之武士的技巧。陷阱的作用不必多说，让敌人在行进的时候受到出乎意料的打击，总是让人觉得很爽的事情。下面我们来看看这三大种类技巧的详细情况。



武技：武技中有两大类型的技巧：蓄力技和终结技，蓄力技的特点在于每一次使用蓄力技击中敌人时，就可以蓄下一定的物理打击加成度或者是魔法攻击力，在蓄力以后，可以通过普通攻击或者是终结技将蓄下的能量一次发出，造成惊人的破坏。使用终结技释放蓄力技的能量，威力将是终结技本身的威力加上蓄力技蓄下能量的总和。蓄力技和终结技有点类似于格斗游戏的"大招"：在蓄满能量格以后一次放出，对敌人造成巨大的伤害。最多可以有两种蓄力技同时使用，只要你把两种蓄力技分别设在左右键就可以了，注意最后释放的时候要切换回普通攻击，或者是终结技。

虎击(Tiger Strike)
要求等级：1
需要先学习技能：无
蓄力技
魔法力消耗：1

虎击的作用是增加攻击的命中率(attack rating)，以及在每一次蓄力时增加物理打击加成。在1级时，蓄力一次可以得到100%的物理攻击加成，两次是200%，三次是300%，即表示在蓄力三次以后，发出的第四次攻击(普通攻击或终结技)，将造成3倍的破坏力。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率+%	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230
第一次蓄力-攻击力+%	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480
第二次蓄力-攻击力+%	200	240	180	320	360	400	440	480	520	560	600	640	680	720	760	800	840	880	920	960
第三次蓄力-攻击力+%	300	360	420	480	540	600	660	720	780	840	900	960	1020	1080	1140	1200	1260	1320	1380	1440

龙蹴(Dragon Talon)
要求等级:1
需要先学习技能:无
终结技
魔法力消耗:6

龙蹴是用腿攻击的技巧,等级越高,攻击力越强,打击敌人的次数也越多。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
打击次数	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
打击攻击力 + %	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133
命中率 + %	40	52	64	76	88	100	112	124	136	148	160	172	184	196	208	220	232	244	256	268

龙爪(Dragon Claw)
要求等级:6
需要先学习技能:龙蹴
终结技
魔法力消耗:2

刺客用双手装备的爪对敌人进行无情的打击。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力 + %	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
命中率 + %	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240

火焰拳(Fists of Fire):
要求等级:6
需要先学习技能:无
蓄力技
魔法力消耗:2

刺客运用她对元素能量的掌握,召唤出火焰,在物理攻击的同时燃烧敌人。第一次蓄力可以增加火焰伤害,第二次蓄力可以增加杀伤范围,第三次蓄力可以让火焰持续燃烧伤害敌人。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
第一次蓄力 火焰杀伤力	6~10	11~15	16~20	21~25	26~30	31~35	36~40	41~45	51~55	61~65	71~75	81~85	91~95	101~105	111~115	121~125	141~145	161~165	181~185	200~205
第二次蓄力 – 火焰范围: 2 码																				
第三次蓄力 – 火焰持续燃烧: 2.5 秒																				

蛇形拳(Cobra Strike):
要求等级:12
需要先学习技能:虎击
蓄力技
魔法力消耗:2

蛇形拳让刺客如毒蛇般猛扑对手,可以在攻击对手的同时补充自己的生命和魔法力消耗。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	300	315	330	345
第一次蓄力 – 吸取生命%	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
第二次蓄力 – 吸取生命和魔法%	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
第三次蓄力 – 吸取生命和魔法%	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270

龙尾扫(Dragon Tail):
要求等级:18
需要先学习技能:龙蹴、龙爪
终结技
魔法力消耗:10

随着刺客的成长,她可以在终结技中踢中对手的同时,释放爆炸杀伤的火焰,这就是龙尾扫。杀伤范围为 4 码。

雷爪(Claws of Thunder):
要求等级:18
需要先学习技能:火焰拳
蓄力技
魔法力消耗:4

刺客可以利用她装备的铁爪的导电性,引来强大的雷电攻击对手。该技能只有在装备了爪类武器时才能使用。

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	270	290	305	320	335	350	365
第一次蓄力闪电攻击	1 – 80	11 – 90	21 – 100	31 – 110	41 – 120	51 – 130	61 – 140	71 – 150	91 – 170	111 – 190	131 – 210	151 – 230	171 – 250	191 – 270	211 – 290	231 – 310	261 – 340	291 – 370	321 – 400	351 – 430
第二次蓄力Nova 攻击	1 – 20	1 – 35	1 – 50	1 – 65	1 – 80	1 – 95	1 – 110	1 – 125	1 – 150	1 – 175	1 – 200	1 – 225	1 – 250	1 – 275	1 – 300	1 – 325	1 – 360	1 – 395	1 – 430	1 – 465
第三次蓄力Charged bolts	1 – 40	1 – 60	1 – 80	1 – 100	1 – 120	1 – 140	1 – 160	1 – 180	1 – 220	1 – 260	1 – 300	1 – 340	1 – 380	1 – 420	1 – 460	1 – 500	1 – 560	1 – 620	1 – 680	1 – 740

冰刃(Blades of Ice):
要求等级:24
需要先学习技能:火焰拳、雷爪
蓄力技
魔法力消耗:3

命中率 + %	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	270	290	305	320	335	350	365
第一次蓄力冰冻攻击	15 – 35	23 – 43	31 – 51	39 – 59	47 – 67	55 – 75	63 – 83	71 – 91	81 – 101	91 – 111	101 – 121	111 – 131	121 – 141	131 – 151	141 – 161	151 – 171	171 – 191	191 – 211	211 – 231	231 – 251
第二次蓄力 – 冰冻范围 3.3 码																				
第三次蓄力(秒)	4	4.4	4.8	5.2	5.6	6	6.4	6.8	7.2	7.6	8	8.4	8.8	9.2	9.6	10	10.4	10.8	11.2	11.6

龙舞(Dragon Flight):
要求等级:24
需要先学习技能:龙蹴、龙爪、龙尾扫
终结技(使用后,每隔至少两秒才能使用一次)
魔法力消耗:15

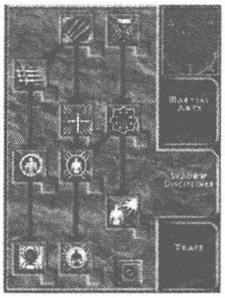
训练有素的刺客迅速逼近对手,用脚进行强有力的攻击。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420	440	460	480
脚踢攻击力 + %	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575

风翔(Phoenix Strike):
要求等级:30
需要先学习技能:虎击、火焰拳、蛇形拳、雷爪、冰刃
蓄力技
魔法力消耗:4

每一次蓄力,风翔都可以蓄下不同的元素攻击,可以根据敌人不同的元素抗性而加以释放。第一次蓄力释放以后可以召唤流星;第二次蓄力后释放则发出连环闪电(chain lightning);第三次则是类似女巫的 froze orb 的混沌冰箭(chaos ice bolt)。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %	70	85	100	115	130	145	160	175	190	205	220	235	250	265	280	295	310	325	340	355
第一次蓄力流星	20 - 40	30 - 50	40 - 60	50 - 70	60 - 80	70 - 90	80 - 100	90 - 110	110 - 130	130 - 150	150 - 170	170 - 190	190 - 210	210 - 230	230 - 250	250 - 270	280 - 300	310 - 330	340 - 360	370 - 390
第二次蓄力连环闪电	1 - 40	1 - 51	1 - 62	1 - 73	1 - 84	1 - 95	1 - 106	1 - 117	1 - 134	1 - 151	1 - 168	1 - 185	1 - 202	1 - 219	1 - 236	1 - 253	1 - 278	1 - 303	1 - 328	1 - 353
第三次蓄力混沌冰箭	16 - 32	20 - 36	24 - 40	28 - 44	32 - 48	36 - 52	40 - 56	44 - 60	52 - 68	60 - 76	68 - 84	76 - 92	84 - 100	92 - 108	100 - 116	108 - 124	120 - 136	132 - 148	144 - 160	156 - 172



影技:如果说武技有点类似于中国武术的话,那么影技更像是日本忍者惯用的技巧:影技中威力最为强大的就是影子大师—召唤出刺客自己的一个分身,这个分身并不是 100%与刺客本身相同,而是掌握了几乎所有刺客技能的强大帮手。例如,在主体选择使用龙舞这种强大的终结技时,影子大师将和主体一起出手,使技能威力倍增。而影技有许多技能可一提高刺客的各项属性,包括了一些被动技能(不用施展就有效),可以说是必修课。

利爪掌握(Claw Mastery)
要求等级:1
需要先学习技能:无
被动技能
魔法力消耗:无

增加刺客使用爪类武器时的攻击力和命中率。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 + %:	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220
攻击力 + %:	35	39	43	47	51	55	59	63	67	71	75	79	83	87	91	95	99	103	107	111

念力锤(Psychic Hammer)
要求等级:1
需要先学习技能:无

刺客强大的精神集中力可以让她凭空制造一个具有攻击力的锤子,打击敌人。这个锤子有击退(knock back)效果。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5	6.7	7	7.2	7.5	7.7	8	8.2	8.5	8.7
攻击力:	2 - 5	3 - 6	4 - 7	5 - 8	6 - 9	7 - 10	8 - 11	9 - 12	10 - 13	12 - 15	13 - 16	15 - 18	16 - 19	18 - 21	19 - 22	21 - 24	23 - 26	25 - 28	27 - 30	29 - 32

加速(Burst of Speed)
要求等级:6
需要先学习技能:利爪掌握
魔法力消耗:10

犹如星际争霸里面人族的兴奋剂,加速技能可以在一段时间内提高刺客的攻击和移动速度。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击速度增加 %:	21	27	31	34	37	41	42	44	44	45	46	47	49	50	51	51	51	52	52	52
移动速度增加 %:	23	29	34	39	42	45	47	49	51	52	54	55	56	57	57	59	59	60	60	61
持续时间:	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228	240	252	264	276	288	300	312	324	336	348

影之袍(Cloak of Shadows)
要求等级:6
需要先学习技能:念力锤
魔法力消耗:13
范围:20码
持续时间:8秒

影之袍的技能可以将周围方圆20码的地方变成黑夜,让敌人惊慌失措的同时防御能力也降低,让刺客得到趁虚而入的机会。

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
敌人防御力 -%:	21	27	31	34	37	39	41	42	44	45	46	47	48	49	50	51	51	51	52	52

武器格挡(Weapon Block)
要求等级:12
需要先学习技能:利爪掌握
被动技能
魔法力消耗:无

这个技能可以让刺客在双手装备爪类武器的同时,也拥有格挡敌人攻击的能力。如果格挡成功,敌人的攻击将完全落空。这一技能有点类似于日本二刀流的技巧,只不过武器换成了爪而已。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
格挡成功率:	26	32	36	39	42	44	46	47	49	50	51	52	53	54	55	56	56	56	57	57

隐身(Fade)
要求等级:18
需要先学习技能:利爪掌握、加速
魔法力消耗:10

有经验的刺客可以将自己与周围的环境同化,让敌人难以发现自己。在隐身的同时,还可以降低敌人的诅咒持续时间以及增加自己的四防。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
诅咒持续时间降低%:	47	53	58	62	65	67	69	71	73	74	75	76	77	78	79	80	80	81	81	82
四防 +%:	19	27	33	38	42	45	47	50	52	54	56	57	58	60	60	62	62	63	63	64
持续时间:	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228	240	252	264	276	288	300	312	324	336	348

影武士(Shadow Warrior)
要求等级:18
需要先学习技能:利爪掌握、念力锤、武器格挡、影之袍

影武士就是刺客自己的分身,主体使用什么技巧,她就会使用相同的技巧。影武士不会使用主体没有学会的技巧。所以影子大师是更好的选择。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63	65
生命:	124	138	153	168	183	198	213	228	243	257	272	287	302	317	332	347	362	376	391	406
命中率 +%:	0	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285

精神冲击(Mind Blast)

要求等级:24
需要先学习技能:念力锤、影之袍
魔法力消耗:15
持续时间:6－10秒

这个技能类似于游侠的倒戈技能(conversion),可以影响怪物的思考力,让它变成自己人,并攻击自己的同伴。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
怪物攻击力	10－20	12－22	14－24	16－26	18－28	20－30	22－32	24－34	29－39	34－44	39－49	44－54	49－59	54－64	59－69	64－74	72－82	80－90	88－98	96－106
转化成功率%	18	21	24	26	27	28	29	30	31	32	32	33	33	34	34	35	35	35	35	36

毒液(Venom)

要求等级:30
需要先学习技能:利爪掌握、加速、隐身
魔法力消耗:12

刺客可以在自己的武器上加上毒液,让敌人中毒。

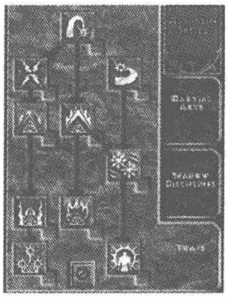
等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
毒攻击力持续2秒	37－78	50－90	62－103	75－115	87－128	100－140	112－153	125－165	143－184	162－203	181－221	200－240	218－259	237－278	256－296	275－315	300－340	325－365	350－390	375－415
武器带毒时间(秒)	120	124	128	132	136	140	144	148	152	156	160	164	168	172	176	180	184	188	192	196

影子大师(Shadow Master)

要求等级:30
需要先学习技能:利爪掌握、念力锤、武器格挡、影之袍、影武士
魔法力消耗:40

影子大师掌握了所有的刺客技能,并且在高级时,消耗的魔法力比影武士还低,而生命更多。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
生命:	188	216	244	272	300	329	357	385	413	441	470	498	526	554	582	611	639	667	695	723
命中率 +%	0	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285



陷阱:利用自己对元素和机械的掌握,刺客可以设置精巧的陷阱,让敌人受到出其不意的打击。这些陷阱在普通和恶梦级别的游戏中相当有效,但是在地狱级别的游戏中,由于敌人的元素和物理抗性的提高,陷阱的作用主要是辅助性的。当然,死亡岗哨这个陷阱的尸爆效果还是有一定用处的。注意:最多只能有5个陷阱同时存在。

爆炎(Fire Blast)

要求等级:1
需要先学习技能:无

刺客制造的小巧爆炸装置,能对单个敌人进行火焰杀伤,威力有限。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	3	3.1	3.2	3.3	3.5	3.6	3.7	3.8	4	4.1	4.2	4.3	4.5	4.6	4.7	4.8	5	5.1	5.2	5.3
火焰攻击力:	3－4	5－6	7－8	9－10	11－12	13－14	15－16	17－18	21－22	25－26	29－30	33－34	37－38	41－42	45－46	49－50	54－55	59－60	64－65	69－70

电网(Shock Web)

要求等级:6

需要先学习技能:爆炎

魔法力消耗:6

这个装置可以在它的几个电极之间制造几条闪电,形成电网,打击任何经过它的敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
闪电数量:	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10
闪电攻击力:	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13	14-15	17-18	19-20	22-23	24-25	27-28	29-30	32-33	35-36	39-40	42-43	46-47

回旋飞镖(Blade Sentinel)

要求等级:6

需要先学习技能:无

魔法力消耗:7

*发射了回旋飞镖以后,每隔2秒才能释放下一个

刺客扔出一个飞镖,在刺客和它的目标之间来回飞行,杀伤任何在其路径上的敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
持续飞行时间:4秒																				
攻击力:	6-10	9-13	12-16	15-19	18-22	21-25	24-28	27-31	31-35	35-39	39-43	43-47	47-51	51-55	55-59	59-63	64-68	69-73	74-78	79-83

发散闪电岗哨(Charged Bolt Sentry)

要求等级:6

需要先学习技能:爆炎、电网

魔法力消耗:13

这个小玩意一扔在地上,就会放出5个发散闪电,打击周围的敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	1-7	2-8	4-10	5-11	7-13	8-14	10-16	11-17	13-19	15-21	17-23	19-25	21-27	23-29	25-31	27-33	30-36	33-39	36-42	39-45

火焰复苏(Wake of Fire)

要求等级:12

需要先学习技能:爆炎

魔法力消耗:20

一旦被激活,这个机关就可以放出大面积的火焰,杀伤任何在它的范围之内的敌人。这个机关可以释放5次火焰。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
火焰攻击力:	5-10	7-12	9-14	11-16	13-18	15-20	17-22	19-24	22-27	25-30	28-33	31-36	34-39	37-42	40-45	43-48	47-52	51-56	55-60	59-64

刃之怒(Blade Fury)

要求等级:18

需要先学习技能:爆炎、回旋飞镖、火焰复苏

最低魔法力消耗:3

刺客向敌人快速扔出多个小飞镖,进行连续攻击。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
每多扔出一个飞镖消耗魔法力:	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8
每个飞镖攻击力:	8-10	11-13	14-16	17-19	20-22	23-25	26-28	29-31	34-36	39-41	44-46	49-51	54-56	59-61	64-66	69-71	77-79	85-87	93-95	101-103

闪电岗哨(Lightning Sentry)

要求等级:24
需要先学习技能:爆炎、电网、发散闪电岗哨
魔法力消耗:20

这个装置在敌人接近时,可以发射大量闪电。这个机关可以发射 10 次闪电。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
闪电攻击力:	10-20	15-25	20-35	25-35	30-40	35-45	40-50	45-55	52-62	59-69	66-76	73-83	80-90	87-97	94-104	101-111	111-121	121-131	131-141	141-151

地狱火复苏(Wake Of Inferno)

要求等级:24
需要先学习技能:爆炎、火焰复苏
魔法力消耗:20

当敌人接近这个机关的时侯,它就会发射地狱火(Inferno),对敌人造成持续杀伤。这个机关可以发射 10 次。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
火焰攻击力(每秒):	8-21	16-29	24-37	32-45	40-53	48-61	56-69	63-77	73-86	83-96	92-105	102-115	112-125	121-134	131-144	140-154	153-166	166-178	177-190	189-203

死亡岗哨(Death Sentry)

要求等级:30
需要先学习技能:爆炎、电网、发散闪电岗哨、闪电岗哨。
魔法力消耗:20

这个机关可以发射一种化学物质,将死亡的敌人尸体引爆,攻击附近的敌人。其攻击力是尸体生命的 40% - 80%,并且附带雷电攻击效果。每个装置可以发射 5 次。

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
闪电攻击力:	20-30	24-34	28-38	32-42	36-46	40-50	44-54	48-58	53-63	58-68	63-73	68-78	73-83	78-88	83-93	88-98	96-106	104-114	112-122	120-130
尸爆范围(码)	3.3	3.6	4	4.3	4.6	5	5.3	5.6	6	6.3	6.6	7	7.3	7.6	8	8.3	8.6	9	9.3	9.6

刃之护盾(Blade Shield)

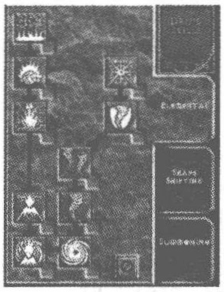
要求等级:30
需要先学习技能:爆炎、回旋飞镖、火焰复苏、刃之怒

刺客在自己身边制造一个磁场,让小飞镖在身体周围盘旋,让接近她的敌人受到伤害。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63	65
持续时间:	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92	96
攻击力:	1-30	6-35	11-40	16-45	21-50	26-55	31-60	36-65	42-71	48-77	54-83	60-89	66-95	72-101	78-107	84-113	91-120	98-127	105-134	112-141

德鲁伊教徒技能详解

德鲁伊的教徒们是亲近自然的人,他们不使用传统意义上的元素魔法,而是用自己的方式来与自然融合,达到控制火、大地和风的能力。与自然的融合也让他们可以与动物之间进行交流和合作,甚至自己变身为动物,获得野性的强大力量,与敌人作战。德鲁伊教徒的技能分为三大类:元素魔法、变身技能和召唤技能。



元素魔法:元素魔法是德鲁伊教徒与大自然长期共处而得到的能力,德鲁伊教徒可以利用他们与大自然的共鸣,对自然环境造成影响,从而召唤出火、风等各种充满攻击性的自然力量,甚至可以让这些力量成为自己的守护能量。值得注意的是,一些元素魔法或技能由于能量消耗较大,需要等一段时间才能释放第二次,这就是施法延迟(casting delay),在其他角色的技能中也有类似设定。以下没有标明有施法延迟的技能即表示可以连续释放。

火焰风暴(Firestorm):
要求等级:1
需要先学习技能:无
魔法力消耗:4
施法延迟:0.6 秒

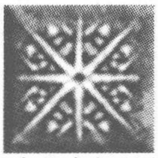
这项技能可以召唤 3 道火焰,蜿蜒前进,打击处于火焰行进路径上的所有敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
每秒火焰攻击力:	3-7	7-10	10-14	14-17	17-21	21-24	24-28	28-31	32-36	37-41	42-45	46-50	51-55	56-59	60-64	65-69	71-75	77-80	83-86	89-92

熔岩(Molten Boulder):
要求等级:6
需要先学习技能:火焰风暴
魔法力消耗:10
施法延迟:2 秒

使用这个技能,德鲁伊教徒可以召唤出一团燃烧着的熔岩,向敌人滚动,碾压在其路径上的敌人,最终爆炸造成一片火海。

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
每秒火攻击力	11-16	19-24	28-32	36-41	44-49	52-57	60-65	69-73	79-84	90-94	100-105	111-116	121-126	132-137	142-147	153-158	166-171	179-183	192-196	205-209



极地风(Arctic Blast):
要求等级:6
需要先学习技能:无

德鲁伊教徒可以召唤北方极地风的力量,将一切在其杀伤范围内的敌人冻得行动不便。这个技能就是女巫的地狱火(Inferno)的冰冻版。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16	17	17	18	19
每秒冰攻击力:	8-15	14-21	20-28	26-34	33-40	39-46	45-53	51-59	58-66	65-72	71-79	78-85	85-92	91-99	98-105	105-112	112-119	119-126	126-133	133-140
冷冻时间(秒)	4	4.6	5.2	5.8	6.6	7	7.6	6.8	7.2	7.6	8	8.4	8.8	9.2	9.6	10	10.4	10.8	11.2	11.6
范围(码):	5.3	6	6	6.6	6.6	7.3	7.3	8	8	8.6	8.6	9.3	9.3	10	10	10.6	10.6	11.3	11.3	12

地裂(Fissure):
要求等级:12
需要先学习技能:火焰风暴、熔岩
魔法力消耗:15
施法延迟:2 秒

德鲁伊教徒可以从地心召唤出火焰的力量,将大地撕裂,利用从裂缝中冒出的熊熊火焰将敌人烧成灰烬。

Level 等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
每秒火攻击力:	15-25	21-31	27-37	33-43	39-49	45-55	51-61	57-67	69-79	81-91	93-103	105-115	117-127	129-139	141-151	153-163	169-179	185-195	201-211	217-227
火焰持续时间:	3.2 秒																			

暴风战甲(Cyclone Armor)

要求等级:12
需要先学习技能:极地暴风

德鲁伊召唤暴风,围绕在自己的身边,抵御来自火、冰和闪电的伤害。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
抵御伤害点数:	40	52	64	76	88	100	112	124	136	148	160	172	184	196	208	220	232	244	256	268

旋风(Twister):

要求等级:18
需要先学习技能:极地暴风、暴风战甲
魔法力消耗:7

德鲁伊召唤出小股的旋风,向敌阵中心移动,杀伤所有在它路径上的敌人,并造成晕眩(stun)效果。这个技能属于物理攻击,不是魔法攻击。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	6-8	8-10	10-12	12-14	14-16	16-18	18-20	20-22	23-25	27-29	30-32	34-36	37-39	41-43	44-46	48-50	52-54	57-59	61-63	66-68
晕眩时间:	0.4 Seconds																			

火山爆发(Volcano):

要求等级:24
需要先学习技能:火焰风暴、熔岩、地裂
魔法力消耗:25
施法延迟:4 秒

有经验的德鲁伊教徒可以从地心引发爆炸,制造一个火山,喷出大量熔岩,打击周围的敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
火攻击力:	15-20	19-24	23-28	27-32	31-36	35-40	39-44	43-48	51-56	59-64	67-72	75-80	83-88	91-96	99-104	107-112	119-124	131-139	143-148	155-160

龙卷风(Tornado):

要求等级:24
需要先学习技能:极地暴风、暴风战甲、旋风
魔法力消耗:10

旋风的升级版,对直线上的所有敌人进行物理杀伤,但是没有对敌人造成晕眩的效果。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	25-35	33-43	41-51	49-59	57-67	65-75	73-85	81-91	95-105	109-119	123-133	137-147	151-161	165-175	179-189	193-203	213-223	233-243	253-263	273-283

飓风(Hurricane):

要求等级:30
需要先学习技能:极地暴风、暴风战甲、旋风、龙卷风
魔法力消耗:30
施法延迟:6 秒

高等级的德鲁伊就可以掌握飓风这种极具杀伤力的技能,处于飓风风眼位置的德鲁伊教徒不会被召唤出来的飓风伤到分毫,但任何接近他的敌人都会遭到飓风无情的打击,并被冷气流冻的手脚不便。

由于飓风会随着德鲁伊教徒一起移动,使用飓风的最好方法就是围着敌人绕圈,让敌人遭受多次打击。

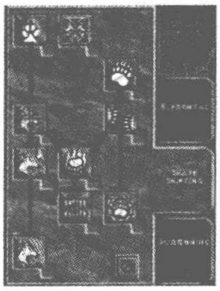
等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
持续时间:	10 秒																			
冷伤害:	25-50	32-57	39-64	46-71	53-78	60-85	67-92	74-99	84-109	94-119	104-129	114-139	124-149	134-159	144-169	154-179	166-191	178-203	190-215	202-227
范围:	5.3 码																			

毁天灭地(Armageddon)
要求等级:30
需要先学习技能:所有元素魔法技能
魔法力消耗:35
施法延迟:6 秒

德鲁伊教徒可以召唤大自然愤怒的力量,从天而降的陨石将对任何胆敢接近德鲁伊教徒的敌人造成连续的打击。

与飓风类似,毁天灭地也会随着德鲁伊教徒一起移动,最好的使用方法也是围着敌人绕圈。由于飓风和毁天灭地的施法延迟都是 6 秒,因此在施法延迟的时间内,最好释放其他魔法,例如龙卷风,这样不仅可以增加杀伤力,而且物理攻击和元素、魔法攻击并重,可以在 nightmare 和 hell 难度中过得容易一些。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
持续时间:	10 秒																			
每秒火攻击力	25 – 75	40 – 90	55 – 105	70 – 120	85 – 135	100 – 150	115 – 165	130 – 180	150 – 200	170 – 220	190 – 240	210 – 260	230 – 280	250 – 300	270 – 320	290 – 340	315 – 365	340 – 390	365 – 415	390 – 440
范围:	5.3 码																			



变身技能:变身技能可以让德鲁伊教徒改变他们的血肉和外形,获得野兽般的能力和技巧。德鲁伊教徒的变身技能主要分两个系别,狼系和熊系,狼注重速度和命中率,而熊则可以大幅度提高生命和攻击力。注意:变身后的德鲁伊教徒不能使用元素魔法,因此在变身以前,最好先使用这些技能再使用变身。

狼人(Werewolf)
要求等级:1
需要先学习技能:无
魔法力消耗:15
施法延迟:1 秒
变身时间:40 秒

德鲁伊教徒变身成为狼人不用等到月圆之夜,使用这个法术就可以让他们变成狼人,获得更快的速度和更强的战斗力。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击速度 + %:	20	28	35	40	45	48	51	53	56	57	59	61	62	63	64	66	66	67	68	68
命中率: + %	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	275	290	305	320	335
生命:	+ 35%																			
耐力:	+ 25%																			

变形术(Lycanthropy)
被动技能
要求等级:1
需要先学习技能:狼人
魔法力消耗:无

这个技巧可以增加变身(包括狼和熊)后的德鲁伊教徒的生命,并且延长变身持续时间。

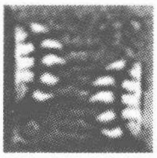
等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
最大生命值 + %	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
变身时间增加(秒):	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400	420

熊人(Werebear)
要求等级:6
需要先学习技能:无
魔法力消耗:15
施法延迟:1 秒
变身时间:40 秒

这个技能可以让德鲁伊教徒化身为熊,拥有强大的攻击力和防御力,以及更多的生命。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力 +%:	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155	162	169	176	183
防御 +%:	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
生命	+100%																			

掌击(Maul)
要求等级:12
需要先学习技能:熊人
魔法力消耗:3



*只有熊人才能使用

变身成为熊人的德鲁伊教徒可以利用他的利爪对敌人进行狠狠的打击,让敌人晕眩,而且每一次杀死敌人都可以增加他下一击的威力。

每一次打击增加 20%攻击力,3%命中率。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
持续时间:	20 Seconds																			
攻击力+%:	25-75	25-75	25-125	25-125	25-150	25-150	25-175	25-175	25-200	25-200	25-225	25-225	25-250	25-250	25-275	25-275	25-300	25-300	25-325	25-325
命中率 +%:	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
敌人晕眩时间(秒):	1.7-2.8	1.7-3.2	1.7-3.2	1.7-3.4	1.7-3.4	1.7-3.7	1.7-3.7	1.7-3.9	1.7-3.9	1.7-4.0	1.7-4.0	1.7-4.2	1.7-4.2	1.7-4.4	1.7-4.4	1.7-4.5	1.7-4.5	1.7-4.6	1.7-4.6	1.7-4.7

野性狂暴(Feral Rage)
要求等级:12
需要先学习技能:狼人
魔法力消耗:3

*只有狼人才能使用

变身为狼人的德鲁伊教徒可以利用这个技能进入狂暴状态,提高自己的速度、攻击力、命中率,攻击的同时还可以补充自己的生命,每一次成功的攻击都可以提高下一次的威力。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
持续时间:	20 Seconds																			
攻击力 +%:	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
命中率 +%:	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
偷取生命 %:	2-6	2-8	2-8	2-10	2-10	2-12	2-12	2-14	2-14	2-16	2-16	2-18	2-18	2-20	2-20	2-22	2-22	2-24	2-24	2-26
移动速度 +%:	19-31	19-36	19-36	19-40	19-40	19-43	19-43	19-45	19-45	19-47	19-47	19-49	19-49	19-50	19-50	19-52	19-52	19-53	19-53	19-55

炎爪(Fire Claws)
要求等级:18
需要先学习技能:狼人、熊人、野性狂暴、掌击
魔法力消耗:4

狼人和熊人都可以利用大自然的能量,制造出火焰,附着在他们的尖牙利爪上,燃烧敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
火攻击力:	15-20	21-26	27-32	33-38	39-44	45-50	51-56	57-62	69-74	81-86	93-98	105-110	117-122	129-134	141-146	153-158	173-178	193-198	213-218	233-238
命中率+%:	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230	245	260	275	290	305	320	335

毒牙(Rabies)
要求等级:18
需要先学习技能:狼人、野性狂暴
魔法力消耗:10

*只有狼人才能使用

变身成狼人的德鲁伊教徒通过使用这项技能,可以让自己的牙齿带上毒素,让敌人痛苦地死去。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4秒内毒攻击力:	18–43	31–56	43–68	56–81	68–93	81–106	93–118	106–131	121–146	137–162	153–178	168–193	184–209	200–225	215–240	231–256	250–275	268–293	287–312	306–331
命中率+%:	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155	162	169	176	183

冲击波(Shock Wave)
要求等级:24
需要先学习技能:熊人、掌击
魔法力消耗:7

*只有熊人才能使用

熊人的怒吼足以让大地颤抖,在范围之内的敌人都会受到伤害并晕眩。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	10–20	13–23	16–26	19–29	22–32	25–35	28–38	31–41	36–46	41–51	46–56	51–61	56–66	61–71	66–76	71–81	78–88	85–95	92–102	99–109
敌人晕眩时间(秒):	1.6	2.2	2.8	3.4	4	4.6	5.2	5.8	6.4	7	7.6	8.2	8.8	9.4	10	10.6	11.2	11.8	12.4	13

饥饿(Hunger)
要求等级:24
需要先学习技能:狼人、熊人、野性狂暴、掌击、炎爪
魔法力消耗:3

使用这项技能的狼人和熊人可以在用牙攻击敌人的同时补充自己的生命和魔法力。

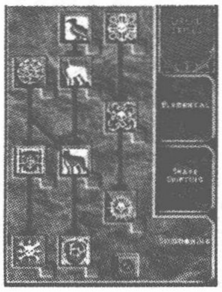
等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	-90%																			
命中率 +%:	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
偷取生命 %:	187	217	240	260	275	287	297	305	315	320	327	332	337	342	345	350	352	355	357	360
偷取魔法力 %:	187	217	240	260	275	287	297	305	315	320	327	332	337	342	345	350	352	355	357	360

狂暴(Fury)
要求等级:30
需要先学习技能:狼人、野性狂暴、毒牙
魔法力消耗:4

*只有狼人才能使用

这个技能可以让狼人陷入狂暴,疯狂地连续攻击周围的敌人。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
命中率 +%:	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155	162	169	176	183
攻击力 +%:	100	117	134	151	168	185	202	219	236	253	270	287	304	321	338	355	372	389	406	423
攻击次数	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5



召唤技能:很久以前,德鲁伊教徒就与大自然和睦相处,他们的心灵与自然的融合让他们具有了向自然请求帮助的能力。这些来自大自然的帮助包括动物、藤蔓以及精灵力量。精灵力量类似于游侠的光环,只要召唤出来,在它死亡以前就一直有效,但每次只能召唤一个。而召唤动物的技能还具有部分的被动技能作用,例如召唤鬼狼(Spirit Wolf)的技巧除了可以增加鬼狼的能力以外,还可以提高所有召唤出来的动物的攻防。因此在使用召唤动物技能时,除了提高最强的动物(召唤棕熊)的技能等级之外,也要注意提高具有被动技能的召唤动物技能。而藤蔓则可以为德鲁伊教徒提供补充作用,主要是吸取生命、魔法力等等。藤蔓会随着德鲁伊一起前进,也会因为遭到攻击而死亡。

乌鸦(Raven)
要求等级:1
需要先学习技能:无
魔法力消耗:6

初级的德鲁伊教徒可以召唤出乌鸦,在空中对敌人进行打击,完成攻击任务的乌鸦会自己消失。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
乌鸦数量:	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
攻击次数:	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
攻击力:	2-4	3-5	4-6	5-7	6-8	7-9	8-10	9-11	10-12	11-13	12-14	13-15	14-16	15-17	16-18	17-19	18-20	19-21	20-22	21-23

剧毒藤蔓(Poison Creeper)
要求等级:1
需要先学习技能:无
魔法力消耗:8

这些有毒的藤蔓在地上蜿蜒前行,用有毒的刺让敌人受到伤害。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
藤蔓生命:	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
4秒内毒攻击力:	4-6	7-8	10-11	12-14	15-17	18-19	21-22	23-25	28-30	33-34	37-39	42-44	47-48	51-53	56-58	61-62	67-68	73-74	78-80	84-86

橡树精灵(Oak Sage)
要求等级:6
需要先学习技能:无

橡树精灵可以提高德鲁伊教徒自己以及同伴们的生命。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
精灵生命:	30	39	48	57	66	75	84	93	102	111	120	129	138	147	156	165	174	183	192	201
德鲁伊生命+%:	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125

召唤鬼狼(Summon Spirit Wolf)
要求等级:6
需要先学习技能:乌鸦
魔法力消耗:15

德鲁伊教徒召唤出一个或者是多个狼的灵魂,共同对敌人进行攻击。当这项技能提高到5级的时候,德鲁伊教徒可以召唤出来的鬼狼数目就达到最大的5只,而且这个等级的技能可以为下面的召唤动物(狼、熊)增加90%的命中率和防御力。

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
鬼狼数量:	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
攻击力:	2-6	3-7	4-8	6-9	7-10	8-12	9-13	10-14	13-16	15-19	18-21	20-24	22-26	25-28	27-31	30-33	34-38	39-43	44-48	49-52
(被动)召唤动物命中率+%:	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
(被动)召唤动物防御力+%:	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
鬼狼生命:	35																			

食尸藤(Carrion Vine)
要求等级:12
需要先学习技能:剧毒藤蔓
魔法力消耗:10

这些藤蔓可以将战场上敌人的尸体消化,并转化成德鲁伊教徒的生命。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
藤蔓生命:	47	56	65	75	84	94	103	112	122	131	141	150	159	169	178	188	197	206	216	225
补充生命 %:	4	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10

狼之心(Heart of Wolverine)
要求等级:18
需要先学习技能:橡树精灵

德鲁伊教徒召唤来的恶狼之心可以提高德鲁伊教徒,以及他的同伴们的攻击力和命中率。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
精灵生命:	68	81	95	108	122	136	149	163	176	190	204	217	231	244	258	272	285	299	312	326
攻击力+%:	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90	97	104	111	118	125	132	139	146	153
命中率+%:	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95	102	109	116	123	130	137	144	151	158
范围:	20 码																			

召唤恶狼(Summon Dire Wolf)
要求等级:18
需要先学习技能:乌鸦、橡树精灵、召唤鬼狼
魔法力消耗:20

熟练的德鲁伊教徒可以召唤出实实在在的狼,对敌人进行攻击。这些残暴的恶狼在击倒敌人以后,还会啃咬敌人的尸体,补充自己。恶狼是鬼狼的升级版本,虽然最多只能召唤出3只,但是更强的攻击力和更多的生命让它们在游戏中后期更具实力。这个技能的附加被动属性是增加召唤动物的最大生命值。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
恶狼数量:	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
恶狼生命:	85	91	96	102	108	114	119	125	131	136	142	148	153	159	165	171	176	182	188	193
(被动)召唤动物生命增加+%:	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
恶狼攻击力:	8-14	10-16	13-19	15-21	18-24	20-26	22-28	25-31	28-34	32-38	36-42	39-45	43-49	46-52	50-56	54-60	61-67	68-74	75-81	82-88

太阳藤蔓(Solar Creeper)
要求等级:24
需要先学习技能:剧毒藤蔓、食尸藤

太阳藤蔓可以将敌人的尸体拖入地底,从中吸收魔法精华,并输入德鲁伊教徒体内。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
藤蔓生命:	82	98	114	131	147	164	180	196	213	229	246	262	278	295	311	328	344	360	377	393
魔法吸收率 %:	2	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6

荆棘精灵(Spirit of Barbs)
要求等级:30
需要先学习技能:橡树精灵、狼之心

使用这个技能召唤出来的灵魂可以将德鲁伊教徒以及其同伴受到的物理伤害反弹回去,让敌人自食其果。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
魔法力消耗:	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
精灵生命:	106	127	148	169	190	212	233	254	275	296	318	339	360	381	402	424	445	466	487	508
攻击力反弹%:	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240

召唤棕熊(Summon Grizzly)
要求等级:30
需要先学习技能:乌鸦、橡树精灵、召唤鬼狼、召唤恶狼
魔法力消耗:40

高级的德鲁伊教徒可以召唤出强大的棕熊,与自己并肩作战。虽然只能召唤一只,但是高等级的棕熊攻击力相当惊人,而且如果召唤恶狼达到一定等级,棕熊的生命也是相当可观的。这个技能带有的被动技能是增加召唤动物的攻击力。

等级:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
攻击力:	37-75	52-91	67-108	84-126	101-145	120-165	139-186	160-208	189-239	221-272	253-306	288-342	323-379	361-418	399-458	440-500	492-553	546-609	602-666	660-726
(被动)召唤动物攻击力增加+%:	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
棕熊生命:	213(与难度有关)																			

暗黑破坏神 2

——毁灭之王任务流程

《暗黑破坏神 2》资料片《毁灭之王》中的任务与《暗黑破坏神 2》中的任务看起来非常类似，只是具有了一些更复杂的变化，而且完成任务之后获得的酬劳也更为酷了一些。虽然不能增加技能值或者属性值，但是可以得到抗魔能力的提升、一些非常好的物品以及大量的经验值。当然，所有这些都要基于在游戏中的行动路线。

任务一　解围
触发事件：进入第五幕
任务来源：铁匠 Larzuk
任务地点：Bloody Foothills
任务酬劳：Larzuk 将在玩家所选定的一件物品上凿孔，而且允许玩家今后在购买物品的时候可以讨价还价。

这是资料片中第一个任务，也是最为直接的一个任务。玩家必须找到 Overseer Shenk，然后将他杀死。

接受任务之后，玩家出发进入 Bloody Foothill。Shenk 的总是可以在靠近狭长的长方形区域的尽头处被发现。对付 Shenk 没有什么好的策略，他是一个大块头而且非常强壮的 Overseer。当玩家找到 Shenk 的时候，会看到他被很多的手下簇拥着。不过，Shenk 的手下并不是很难对付，而且 Shenk 也没有使他们复活的能力。杀死 Shenk 后，天空中会落下无数的飞箭，这些不会对玩家造成任何伤害，只是看起来非常壮观。

当玩家回城之后，找到铁匠 Larzuk，他会在玩家所选定的一件物品上打凿孔槽，而且允许玩家今后购物的时候打折扣。对于在选定物品上打孔的要求，玩家可以等到晚些时候再进行，因为这个机会只有一次。打孔的数量取决于玩家所选的物品，一般来说，普通物品可以打凿 1－6 个孔，魔法物品可以打凿 1－2 个孔，稀有物品、成套物品或独特物品只能打凿一个孔。至于 RuneWord 物品、已经被打凿过孔以及不能凿孔的物品则是连一个孔也不能打凿了。

任务二　营救野蛮人
触发事件：进入 Frigid Highlands
任务来源：Qual－Kehk
任务地点：Frigid Highlands
任务酬劳：可以雇佣野蛮人并且得到三个符石。

这个任务比第一个任务有一些棘手，玩家必须急速走遍 Frigid Highlands，找到 15 个被俘虏的野蛮人 NPC，他们被五个一组关押在木篱笆围栏中。当玩家找到野蛮人的时候，只需要将篱笆上的锁打开，他们便会自动冲出来，从专门为他们准备的传送口离开。

三个木篱笆围栏通常是在 Frigid Highlands 中间地带的某个地方，而不是在这个地区的边缘上，而且一般来说在小地图上也很难从边上看到木篱笆围栏。只有靠近之后，才能发现它们。在接近这些白色长方形围栏的时候，每前进一步都会遇到很多怪物。

Frigid Highlands 地区的面积大约是第四幕中前两个地面地区的面积加起来那么大，因此在这个地区行进的时候，要注意仔细查看。由于野蛮人被关押的围栏中倒是没有大批集中的怪物守卫，因此战斗并不是很激烈。另外，在这个地区周围还有 15 个以上的野蛮人 NPC 在行动，不过他们可以自己照顾好自己，不需要玩家的援助。

当玩家救出第一批野蛮人的时候，任务菜单会自动弹出来显示"再去解救 10 个战士"，然后是"再去解救 5 个战士"。当玩家解救了 15 个野蛮人返回城镇的时候，便可以到 Qual－Kehk 那里索要酬劳。Qual－Kehk 答应可以在他这里雇佣野蛮人作为佣兵，并且送给玩家三块符石，分别是 Tal、Ral 和 Ort。三块符石各自本身并没有什么出奇的作用，但是每块符石都可以使一件武器增加某一种类型的魔法伤害，使一个盾牌对某一种类型魔法伤害的抵抗力增加 30%。因此，玩家如果将三块符石全部镶嵌在一件物品上，那么这件物品的伤害力或抵抗力就相当出众了。当然，排放符石的顺序还要准确，否则也

没有好的效果。比如,将三块符石按照 Ral、Ort、Tal 的顺序放到一个带有三个凹槽的盾牌上,那么这个盾牌就具有了强大的抗魔能力,成为一件珍贵的 Rune Word 物品。

任务三　冰之监牢
触发事件:进入 Arreat Plateau
任务来源:Malah
任务地点:Frozen River
任务酬劳:全部抗魔能力+10%,稀有的特殊物品。

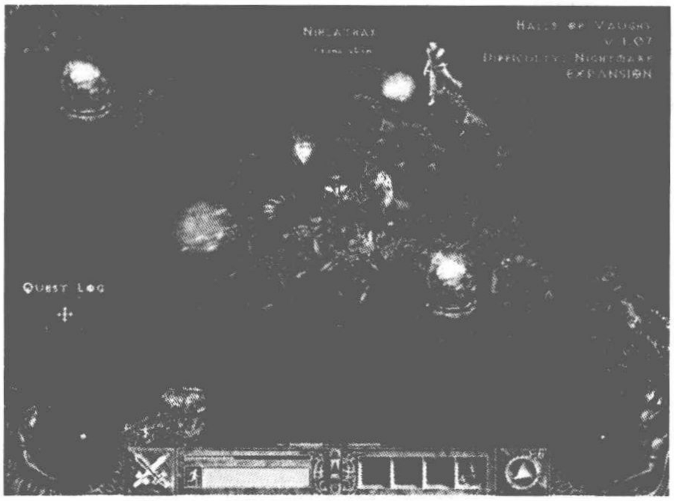
关于这个任务,Malah 向玩家发表了一通长篇大论。当玩家接受任务以后,玩家发现 Nihlathak 已经离开城镇有一段时间了。与城镇中的其他 NPC 交谈,他们所讲的与 Malah 所说的基本相同,都怀疑 Nihlathak 绑架了 Anya。如果玩家前往 Frozen River,然后再返回城镇,这次 NPC 不只是怀疑 Nihlathak 了,他们已经确认 Nihlathak 是一条毒蛇,只是让 Nihlathak 从自己的指缝间溜掉了。其实,当玩家在完成第二个任务的时候,Nihlathak 就已经逃走了,这对完成第三个任务并没有影响。

一般情况下,在 Frozen River 边的 Crystalline Passage 下面可以找到 Anya。此时,Anya 被 Nihlathak 的魔法所束缚,无法行动,她让玩家将这里的情况告诉 Malah。当玩家回到城镇的时候,Malah 急切地向玩家询问是否找到了 Anya。当 Malah 得知 Anya 的遭遇之后,将准备好的一瓶解冻药水交给玩家。只要将解冻药水洒在 Anya 身上,便可以解除她身上的魔法,然后 Anya 会自动施展回城术返回城镇。

当玩家再次回到城镇的时候,分别找 Malah 和 Anya 交谈,可以从她们那里得到非常丰厚的酬劳。从 Malah 那里,玩家可以得到一个卷轴,使玩家的抗魔能力永久增加 10%。而 Anya 则会根据玩家所选择的职业,交给玩家一件稀有的特殊物品。比如,女巫将得到 Rare Orb,德鲁依得到珍贵的动物皮毛,而亚马逊战士则得到标枪、长矛或长弓。

另外,在玩家进入 Anya 为第四个任务所打开的红色传送口之前,一定要找到 Crystalline Passage,甚至还要继续找到 Frozen Tundra。在 Frozen River 没有传送点,而且玩家如果在下去之前没有找到 Crystalline Passage 的传送点,或许要向右走回城,然后前往第四个任务的所在地。另外,当玩家从第四个任务中的地牢中传送返回,要从 Arreat Plateau 走很长一段路,穿过 Crystalline Passageway 回到玩家所在的地方。

任务四　Harrogath 的背叛
触发事件:救出 Anya
任务来源:Anya
任务地点:通向 Nihlathak 寺庙的红色传送口,然后向下进入三层地牢。
任务酬劳:Malah 将玩家的名字刻在所选物品上。

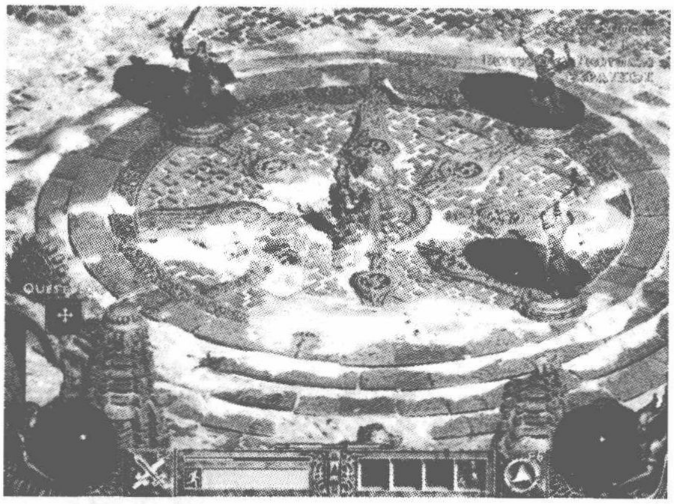


当玩家从第三个任务中解救了 Anya 之后,她会自动返回城镇,而玩家可以在城镇中心南面的高大建筑跟前找到她。通过交谈,玩家可以从 Anya 那里了解到很多故事情节,然后拿到一件非常特殊的物品,最后得到 Anya 交给的任务。Anya 为玩家打开一个红色的传送口,玩家只能穿过这个传送口去完成这个任务,没有其他途径。这个任务并不是第五幕中所必须完成的任务,而且任务酬劳也不是很大,因此玩家可以选择是否去做。不过,个任务对玩家更多地了解故事情节有一点帮助。

进入地牢之后,玩家要先后穿过 Halls of Anguish、Halls of Pain 以及 Halls of Vaught 三座大殿,而 Nihlathak 则藏身在 Halls of Vaught 一个角落中的台子上,身边围着很多打手。当玩家找到 Nihlathak 的时候,他的打手会向玩家冲过来,同时他自己也会不断施展魔法。当玩家杀死一些怪物之后,Nihlathak 就会在手下的尸体上施展 Corpse Explosion 魔法,看起来非常有趣。
将 Nihlathak 杀死之后,玩家可以通过红色传送口返回城镇。Anya 将在玩家所选定的一件物品上刻上玩家的名字。

任务五　通道仪式
触发事件:到达 Ancient's Way 之后,Qual-Kehk 与玩家谈及这个任务,或者玩家可以直接来到 Arreat Summit,点击祭坛,进行任务。
任务来源:Qual-Khek

任务地点:Arreat Summit
任务酬劳:大量经验值



玩家来到游戏中最后一个冰窟 Ancient's Way 之后,返回城镇,Qual - Khek 便会急切地与玩家交谈,提及 Arreat Summit 上的远古人。这个任务看起来非常直接,但是在完成的过程中多少有一些烦人,这一点或许是玩家在《暗黑破坏神 2》其它任务中所不曾见到的。

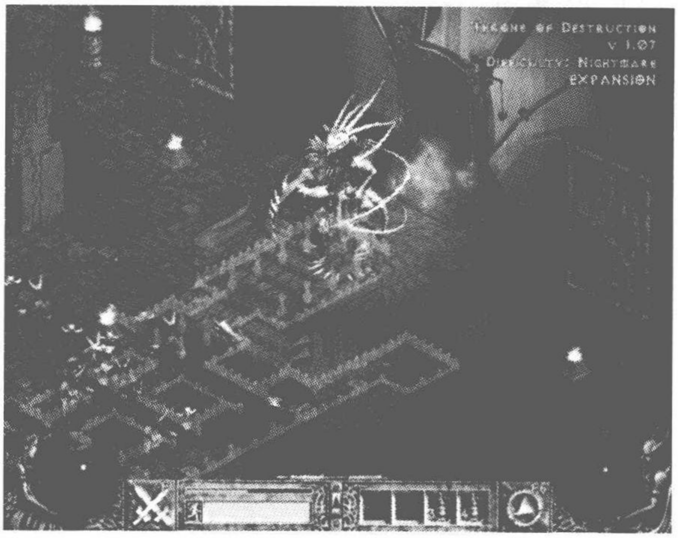
Arreat Summit 的中心有突起的圆形平台,四周有三个雕像。另外,这里还有一个闪亮的祭坛。点击祭坛,便可以听到三个雕像同是开口讲话,然后雕像复活,开始发动攻击。这三个雕像都是身穿发着红光盔甲的野蛮人,他们先使用 Warcry 提升自己的能力,然后施展 Leap Attack、Bash 和 Whirlwind 对玩家进行攻击。玩家必须将他们全部杀死,当他们被打败的时候,便会化为一团巨大的黄色火焰,然后恢复为雕像。

那么这个任务中的烦人之处是什么呢?在 Arreat Summit 上只有一条台阶向下通向 Ancient's Way,当玩家来到山顶的时候,这条通路将被封住。因此,玩家要想离开山顶,只有使用回城术。可是在战斗过程中,如果队伍中的任何一人使用了回城术,或是从城镇中被传送到战场上,敌人将立即消失,恢复为雕像。这时,玩家必须重新与他们开始战斗,而且他们的生命值恢复如初。玩家必须将他们全部杀死才能完成任务。三个敌人非常厉害,要想一次将他们全部杀死,并不是一件容易的事情。将敌人全部干掉之后,玩家将根据游戏难度的不同,得到大量的经验值。

任务六　毁灭前夕
触发事件:打败第五个任务中的三个守卫
任务来源:Qual - Kehk,或当玩家来到 Throne of Destruction
任务地点:Throne of Destruction
任务酬劳:Baal 丢下的物品,完成第五幕,观看游戏结束动画,排定游戏名次。

这也是一个非常直接的任务,玩家只需要先穿过三层 Worldstone Keep,然后经过 Throne of Destruction 来到 Baal 藏身的房间,但是这时还无法攻击 Baal。Baal 始终端坐在王座上,不停地发出刺耳的怪笑。当玩家将房间中的怪物全部杀死之后,Baal 还是一个劲儿地狂笑,让人恨不得立刻上去杀死他。可是几秒钟之后,一道黄色的闪电升至空中,接着落到台阶跟前,出现一个 SuperUnique 怪物,带着一批凶恶的小喽罗。当玩家将这批敌人消灭之后,他们的尸体将化为血水,而 Baal 还在放声怪笑,然后又一道闪电升到空中,落下来之后释放出另一批怪物。这种情况一共发生五次,出现的怪物一批比一批厉害,而且第五批怪物是玩家在游戏中从未见到过的。

将五批怪物全部杀死之后,Baal 又怪笑了几声,然后消失在他的王座后面的传送口中。玩家必须循着 Baal 的踪迹追踪到一个狭小的房间中,这里有巨大的世界之石。如果这个地区有 Static Field,Baal 将会很快被干掉。



其实 Baal 并不是很难对付,但是他会施展出一些玩家在游戏中从未见到过的魔法,包括在他临死之前施展出的克隆术,复制出另外一个 Baal。

当玩家将 Baal 消灭之后,Tyrael 从天而降,他打开一个红色的传送口,然后屏幕开始震动。这时,玩家点击红色传送口,就会弹出祝贺玩家完成游戏的画面了。

符石镶嵌组合表

符石是暗黑 2 资料片中新加的一种可以安装在有装镶口的装备上的一种东西，每种符石有其特殊的能力，组合在装备上后会让装备拥有这些能力。但是如果按一定顺序和特定的排列组合对应相对的装备的话可以得到额外的能力。下面是本人找到的已知的神符配方。装备上应有的装镶口数就是装备后面的括号的数字，而符石后的数字代表符石等级。

神符	武器	盔甲、头盔、盾牌	级别
El	攻击等级提升 50 光照范围 +1	防御度提升 15 光照范围 +1	11
Eld	对抗不死系怪物提升 175%伤害 对抗不死系怪物提升 50攻击等级	精力值衰耗力 15% 提升成功格挡几率（盾牌）	11
Tir	每杀一个怪物得到 2点Mana	每杀一个怪物得到 2点Mana	13
Nef	击退敌人	对抗射击物时防御度提升 30	13
Eth	减少目标 25%防御度	Mana恢复速度提升 15%	15
Ith	最大伤害 +9	所受伤害 15%转换为Mana	15
Tal	增加持续 2秒的 19毒系伤害	抗毒属性提升 30% 抗毒属性提升 35%（盾牌）	17
Ral	增加 5-30火系伤害	抗火属性提升 30% 抗火属性提升 35%（盾牌）	19
Ort	增加 1-50闪电伤害	抗电属性提升 30% 抗电属性提升 35%（盾牌）	21
Thul	增加 3-14冰冻伤害	抗冰属性提升 30% 抗冰属性提升 35%（盾牌）	23
Amn	每击吸取 7%生命	攻击者受到 14点反伤害	25
Sol	最小伤害 +9	所受伤害减少 7	27
Shael	提升武器攻击速度	更快速打击恢复 较快速格挡等级	29
Dol	被击中怪物有 25%几率恐惧而逃跑	自动恢复生命 +7	31
Hel	装配需求 -20%	装配需求 -15%	33
Io	活力 +10	活力 +10	35
Lum	能量 +10	能量 +10	37
Ko	Dex +10	Dex +10	39
Fal	Str +10	Str +10	41
Lem	从被杀怪物身上得到黄金 数量提升 75%	从被杀怪物身上得到黄金 数量提升 50%	43
Pul	对抗恶魔系怪物提升 175%伤害 对抗恶魔系怪物提升 100攻击等级	防御度提升 30%	45
Um	20%几率出现加大伤口效果	所有抗性提升 25（盔甲） 15（头盔） 12（盾牌）	47
Mal	阻止怪物治疗	所受魔法伤害减少 7	49
Ist	获得魔法物品几率提升 30%	获得魔法物品几率提升 25%	51
Gul	攻击等级提升 20%	抗毒属性上限提升 5%	53
Vex	每击吸取 7%Mana	抗火属性上限提升 5%	55
Ohm	伤害提升 50%	抗冰属性上限提升 5%	57
Lo	20%几率出现致命一击	抗电属性上限提升 5%	59
Sur	致盲被击中目标	最大Mana值提升 5% Mana +50（盾牌）	61
Ber	20%几率出现决定性打击	所受伤害减少 8%	63
Jo	减缓目标速度 25%	最大生命值提升 5% 生命值 +50（盾牌）	65
Cham	冰冻目标	不会被冰冻	67
Zod	永不磨损	永不磨损	69

所有的符石

1、Authority
符石：Zod（33） + Gul（25） + Um（22）
装备：头盔(3)
属性：
要求等级：69
防御加 100%
全部抗性 +5%
+1 全部技能等级
+20 力量
永不磨损
+13 抗毒属性上限
+10%抗火/冰/电属性上限

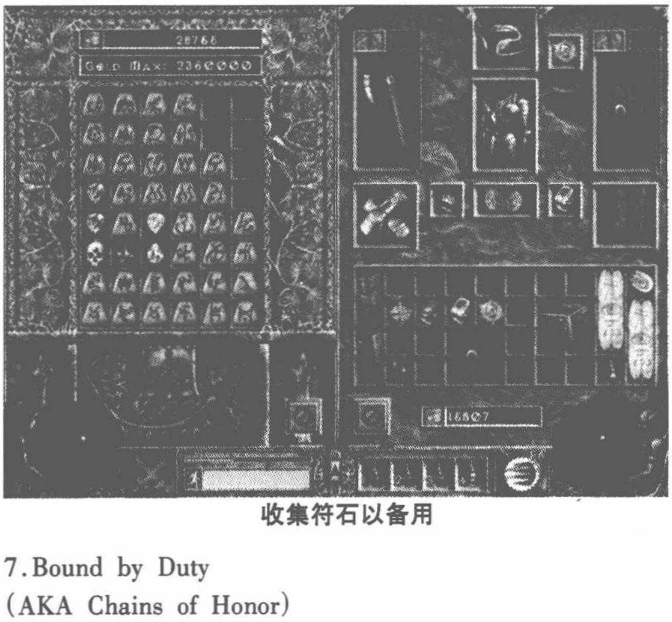
2、The Beast
符石：Zod（33） + Tir（3） + Um（22） + Mal（23） + Lum（17）
装备：斧头/木棍/锤(5)
属性：
要求等级：69
+200%杀伤力
对不死生物 +50%的伤害
对恶魔生物 +50%的伤害
25%的机会重击
50%的机会造成伤口
永不磨损
每杀一只怪物 +2 点法力
+10 魔力

3、Beauty
符石：El（1） + Ral（8） + Eth（5）
装备：头盔(3)
属性：
+3 光亮范围
+50%找到魔法装备的几率
更快从打击状态恢复
+15 防御
+30%抗火能力
加快 15%的法力恢复速度

4、Black
符石：Io（16） + Sol（12） + Eld（2）
装备：木棍/锤/链枷(3)
属性：
要求等级：35
+133%杀伤力
+9 最小伤害力
对不死生物 +100%杀伤力
对不死生物 +100 命中率
盗取 7%的法力
盗取 7%的生命
+10 活力

5、Blood
符石:Jo (31) + Ber (30) + El (1) + Um (22)
装备:武器类(4)
属性:
要求等级: 65
+175%最大杀伤力
+50% Attack Rating
25%机会一击必杀
20%机会重击
100%机会造成伤口
减慢目标的速度 25%
+1光亮范围
盗取 13%的生命
+13 力量

6. Bone
LumEld
符石:Lum (17) + Eld (2)
装备:法杖(2)
属性:
要求等级:37
+180%杀伤力
对不死生物+150%杀伤力
对不死生物时+250 Attack Rating
盗取 9%的法力
男巫的毒系和骨系技能等级+4
+10 魔力



收集符石以备用

7. Bound by Duty
(AKA Chains of Honor)
TirAmnElOrt
符石:Tir (3) + Amn (11) + El (1) +Ort (9)
装备:盔甲(4)
属性:
要求等级: 25
+70%防御力
最快的打击恢复速度
+30 生命力
游侠+2防御符咒的等级
每杀一只怪物+2点法力
攻击者将受到 14 点的杀伤
+1光亮范围
+15 防御力
+30%抗电属性

按顺序镶上符石的武器

8. Bramble
EthRal
符石:Eth (5) +Ral (8)
装备:盔甲(2)
属性:
要求等级:19
快速行走/奔跑
+47% 防御力
加快 15%的法力恢复速度
+33% 抗火
+33% 抗电

9. Brand
ElHelRalIth
符石:El (1) + Hel (15) + Ral (8) + Ith (6)
装备:剑/叉(4)
属性:
要求等级:33
+100% 杀伤力
+15 防御力
+2光亮范围
+10-30点火属性伤害
+35%抗寒冷
+30%抗火
-15%装备要求
15%的伤害转化到法力

10. Breath of the Dying
JoTalIstLoOrtLem

符石:Jo (31) + Tal (7) + Ist (24) + Lo (28) + Ort (9) + Lem (20)
装备:武器(6)
属性:
要求等级:63
+100%杀伤力
+1-50点电属性伤害
+9-15点冰属性伤害
每两秒造成19点的毒伤害
减慢目标的速度25%
每杀一只怪物+5点法力
+25%机会找到魔法装备
+20%一击必杀
+50%的额外金币收入

11.Broken Promise
TalOhmDol
符石:Tal (7) + Ohm (27) + Dol (14)
装备:武器(3)
属性:
要求等级:57
+75%杀伤力
+250 Attack Rating
+6-11冰属性伤害
每两秒造成19点的毒伤害
32%造成怪物逃跑

12.Call to Arms
ThulIthThulMal
符石:Thul (10) + Ith (6) + Thul (10) + Mal (23)
装备:武器(4)
属性:
要求等级:49
+77%杀伤力
+9最大杀伤力
+200 Attack Rating
+6-18冰属性伤害(冰冻6秒)
+200防御力
+15 敏捷
攻击者将受到21点的杀伤
防止怪物恢复生命力

13.Chance
LoRal
符石:Lo (28) + Ral (8)
装备:武器(2)
属性:
要求等级:59
+42%杀伤力
20%机会一击必杀
+5-30火属性伤害
+50%找到魔法物品的几率
+100%金币收入
使目标致盲

14.Chaos
SurOrtEldShae
符石:Sur (29) + Ort (9) + Eld (2) + Shae (13)
装备:盔甲(4)
属性:
要求等级:61
+80%防御力
+30%抗火
+30%抗电
+15 力量
被击中时有50%的机会释放7级的Charged Bolt
法力上限+5%
精力损耗速度-15%
最快的打击恢复速度

15.Crescent Moon
EldHelUm
符石:Eld (2) + Hel (15) + Um (22)
装备:斧/剑/枪(3)
属性:
要求等级:47
+100%杀伤力
+70 Attack Rating
对不死生物+75%的伤害力
25%机会造成伤口
7%的法力偷取
GIAS(不清楚是什么)(30)
-15%装备要求

16.Darkness
TalAmnGulNefThul
符石:Tal (7) + Amn (11) + Gul (25) + Nef (4) + Thul (10) +
装备:武器(5)
属性:
要求等级:53
+120%杀伤力
+120 to Attack Rating
+3-9冰属性伤害(冰冻3秒)
每两秒造成19点的毒伤害
10%生命偷取
使目标致盲
震退目标

17.Daylight
AmnTirJo
符石:Amn (11) + Tir (3) + Jo (31)
装备:武器(3)
属性:

+120%杀伤力
+33-99 火属性伤害
3%的法力偷取
7%生命偷取
每杀一个怪物+2 法力
16%机会冰冻目标 2 秒
+3 光亮范围

18. Death
DohLemNafTalEth
符石:Doh (14) + Lem (20) + Naf (4) + Tal (7) + Eth (5)
装备:武器(5)
属性:
要求等级:37
+133%杀伤力
+33%机会一击必杀
防止怪物恢复生命力
每 16 秒造成 78.1-625 点的毒伤害
每两秒造成 19 点的毒伤害
5%生命偷取
32%机会造成怪物逃跑
+50%金币收入
震退目标
-25%目标防御力

19. Deception
KoDolEth
符石:Ko (18) + Dol (14) + Eth (5)
装备:匕首(3)
属性:
要求等级:39
+199%杀伤力
每 2.08 秒造成 10.56-20.31 点的毒伤害
吸取 10%的法力
目标防御无视
降低目标速度 50%
+10 敏捷
32%机会造成怪物逃跑
-25%目标防御力

20. Delirium
LemOrtPo
符石:Lem (20) + Ort (9) + Po (16)
装备:头盔(3)
属性:
要求等级:43
+77%防御力
+66%抗毒
+55%抗火
+44%抗寒冷
+33%抗电
+50%金币收入
+10 活力
每 3.5 秒损失一点生命

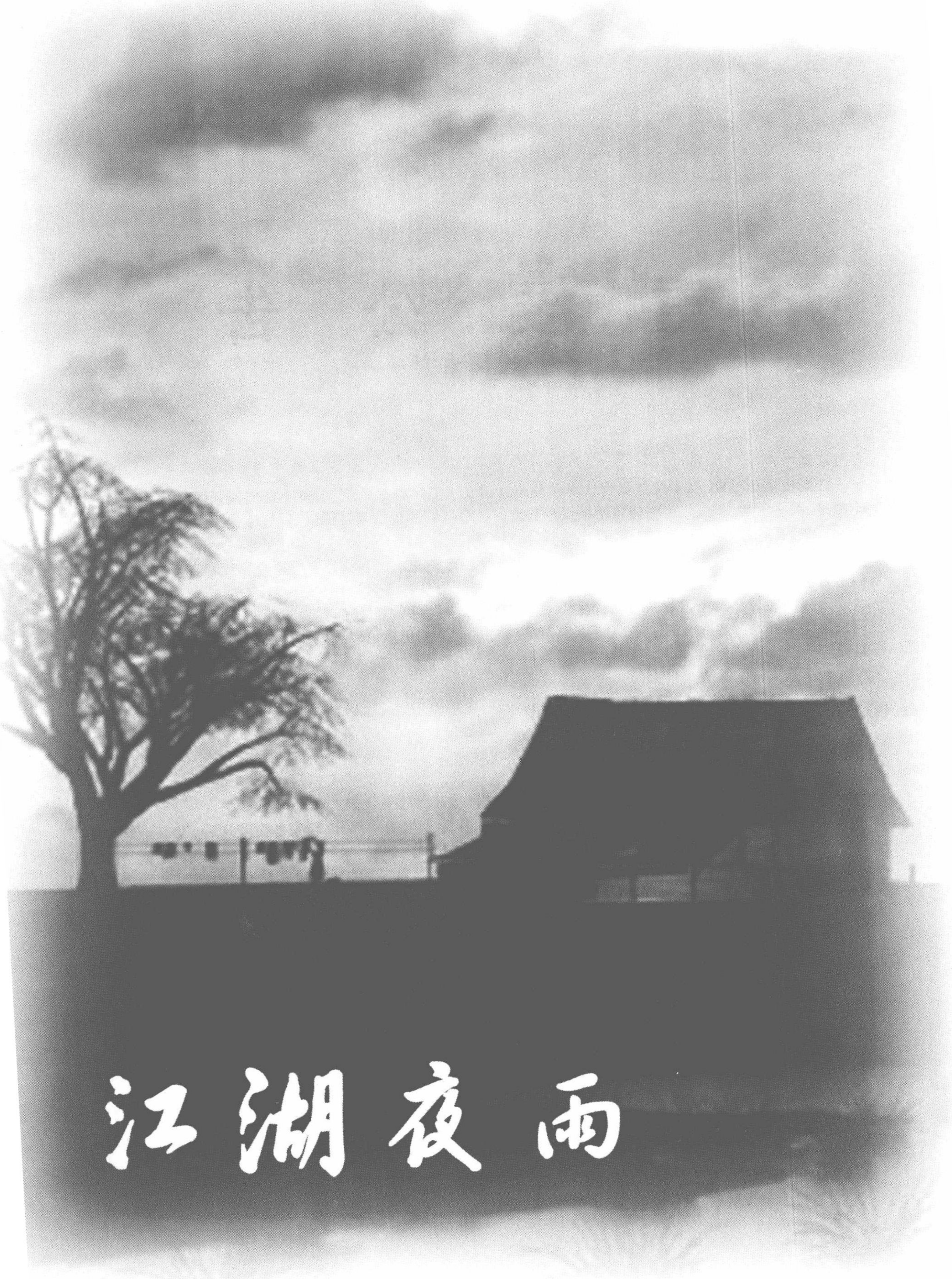
卡:

D2 资料片毁灭之王中两个新人物的技能表都已经列在上面了。有了这个技能表,你应该已经了解了两个人物的特长了吧。虽然技能点数的分配是个人的爱好,但是,我还是将我的一些经验介绍给大家,以做参考(仅做参考)。

德鲁依:既能够召唤较为强力的野兽,又能够使用威力强劲的元素魔法,而且在变身后,还能够像战士一样进行肉搏战。但到底怎么分配点数呢?我是这么做的,在 30 级时,我已经到了第五世界,因此,此时我已经拥有 33 点。为了升 Hurricane 和 Armageddon,用去了 8 点,为了初期能够撑住,给了 Werewolf1 点,Lycanthropy2 点,为了升 Summon Grizzly,只好又用去了 5 点,另外,为了随时能够使 Life 得到补充,给了 Poison Creeper 和 Carrion Vine 各 1 点因此,剩下的还有 15 点,于是将大量点数平均分配到 Hurricane 和 Armageddon,留下 4 点给了 Summon Grizzly,毕竟要有一个挡箭牌呀!这样升的好处是,即使到了 HELL 难度也能够比较轻松,不过在 30 级以前,就有点累了。

刺客:刺客的特点是灵活,擅长蓄劲、安装陷阱,不过陷阱技能在到了 HELL 难度明显作用减弱,不过同时升 Lightning Sentry 和 Wake Of Inferno 则可以较为有效地弥补,毕竟怪物抗性不同。个人认为,刺客的蓄劲才是最强手段,尤其是 Phoenix Strike,威力相当强,并且可以有效将物理伤害融入魔法中。因此,刺客的升级较为单调,我全力加强蓄劲,当然,被动技能是不能不升的。同样 33 点,一种方法是走陷阱路线,耗去 4 点,等到 24 级就使劲升 Lightning Sentry 和 Wake Of Inferno,另一种方案当然是用 5 点,然后升 Phoenix Strike。当然影技无论如何也要升,因此至少耗去 8 点,将影子大师以及加速和隐身升了,剩下的就看路线自行分配了。

升级先写到此,最后需要注意的是,本表是按照 1.08 版来叙述的,所以,有些技能已经与 1.07 发生了较大的变化,请各位玩家务必注意。


江湖夜雨

重 要 公 告

——代编前语——

各位江湖中人：

江湖夜雨版 2001 年 1 号重要消息现在发布，(请女士们准备好手纸、大虾小虾们捏紧钱袋)……继昔日英雄阿猪、毛胸三离去之后，德高望重硕果仅存的我们最最敬仰的最最崇拜的最最(好骗银子的)的三兽编辑大人离开了我们，好像是由于身体欠佳，日夜操劳，被以投稿为名骗银子的骗得亏本吐了血……(另外据部内消息灵通人士称是前日操练实况足球用巴西队被电脑中国队打败老羞成怒在窗外自爆未遂导致半身不遂云云……)

台下群众沉默，已经有少女尖叫着晕獗，倒下……

三兽同志为江湖夜雨版的贡献有目共睹，他永远活在我们心中，我们将妥善处理善后事宜，安排他到新的岗位继续发挥老同志应有的余热，愿意关怀和慰问他的同志们仍然可以到茶坊与三兽同志治伤委员会联系，网址是……

台下众人呼啦散去大半。

现在，我们隆重推出江湖夜雨 2001 新版编辑……卓叶…先生…出场。

半空中聚光灯柱讯捷地划破黑暗，一阵乱晃后，锁定台上一位一身黑皮夹克的眼哥。

“大家好，我是新来的，叫我卓叶、昨夜、浊夜甚至作业都可以，只要多投稿，请多多关照啊……”

“日本人?”台下人群开始骚动。

“谢谢大家对我的鼓励”黑皮眼哥镇定自若地抹去脸上不知哪儿飞来的鸡蛋黄。

“古人说的好，桃李春风一杯酒，江湖夜雨十年灯。作为人生的一部分，玩家的游戏历程，又有谁解个中真味?我再次重申江湖夜雨的宗旨：记录玩家在游戏生涯中的喜怒哀乐，传播游戏边缘文化。友情、亲情、爱情，人性的冲突、对生活及事业的追求、对人生的反思，对逝去的追忆，只要是真性情刻骨铭心永生难忘心跳回忆一切都可以手到拈来，我们要虚心做人，放肆成文，总之江湖夜雨这一亩三分地永远是属于玩家自己的……"

“投稿啊……哥们儿”

“江湖夜雨栏目收……”

“game02@cbigroup.com 卓叶收……”

西红柿、白菜梆子、臭鸡蛋雨愈发密集起来……

“要好好向三兽老前辈学习，将他未尽的事业发扬光大，进行到底。要珍惜现如今蒸蒸日上的大好形势，要从黑暗中看到光明，试问明日将是谁家之天下……”

……努力……

……奋斗……

……向我开炮……

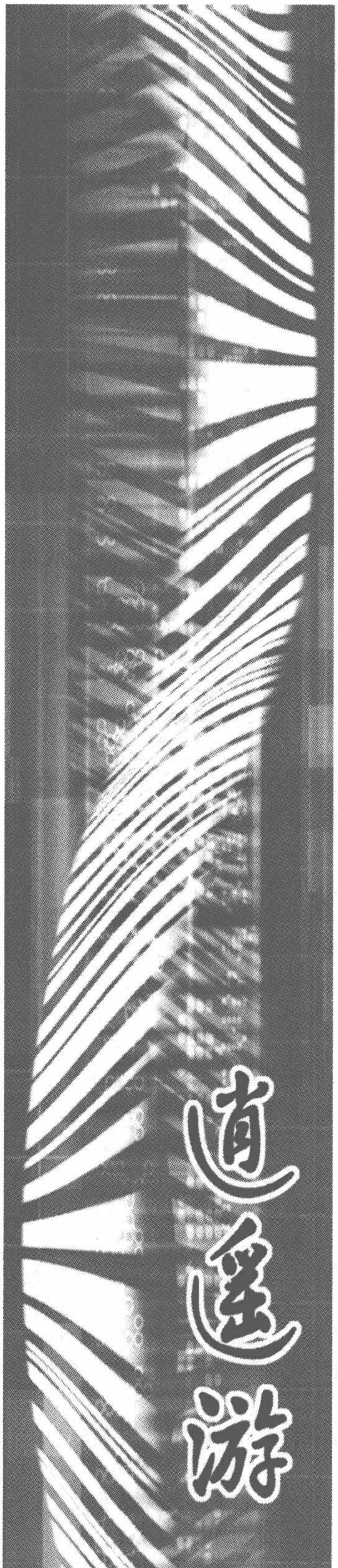
讲话不时被迎面飞来的西红柿打断……

台下人群齐声呼喊：还我三兽，三兽，三兽……三兽无双耶耶耶……

台上还在声嘶力竭的夜雨新编辑黑皮眼哥卓叶被几个泡菜人渣从齐腰高的垃圾堆中拖下去……

台后已微微发胖的三兽微笑道：“开始总是这样的”。

2001.2



断章

一刀流

不知不觉中，我离游戏越来越远了。

曾经对自己说，永远也不会放弃游戏，——终于成了空话。每天为了吃饭拼命上班，难得有时间坐在电脑前，等到好不容易休息了，疲惫的手竟拿不稳鼠标，好象有千斤重，“休息不是为享受，是为了更好的工作”，鼠标这样对我说。

对于现在的我，没有游戏的日子不难熬，因为日复一日，机械化的生存着，无所谓快乐，无所谓悲伤，只有当我忘记现实面对回忆的时候，故去的游戏如微风轻拂过脸庞，心也会莫名的激动，快乐迅速传递到全身，然而感动只是一会，再回头看看身边的同事，又低头苦干起来。

对于我们这些步入社会又不是以游戏为业的人来说，游戏只能是回忆中的么？

“因为爱，所以选择。”

卡尔·刘易斯不经意的一句话，我想了许久，这也许是真理，不在乎选择的事物能否带来利益，只是因为喜欢。我又想，如果卡尔并没有在田径上获得成功，奋斗几十年，没有成为“田径之王”，而是默默的退役，他还会说这样的话么？

像我这样无条件喜欢游戏的玩家，恐怕以游戏为事业的没有几个，能知名的更少了，有的放弃了，有的继续着，每个人都不同，或许是享受游戏，或许是投入编程，或许在商海中为游戏事业过把瘾……当我们回首这段旅途时，是不是有信心对自己和游戏说一句“因为爱，所以选择”呢？

我不知道，但我现在可以这样说，以后的事，以后再想罢。

游戏被我们叫做艺术，继音乐、戏剧、舞蹈、绘画、电影等之后的第九艺术，然而到现在，我们可曾看到过游戏艺术家或游戏理论家吗？

电影历经百年，终被称为艺术。游戏和电影比起来，更加普遍一些，但也因为其他众所周知的原因，也更难让社会接受。改变社会很难，即便等到我们这一代接受过游戏的人成长起来，游戏也很难改变在人们心中的地位。

游戏成为艺术这一过程，照这样想，也许不止百年，然而现代科学文化前进的速度实在太快，到那时，人们是否还记得游戏都是个疑问。现在，绘画逐渐被电脑动画取代，戏剧在电视和电影的夹缝中艰难求存，而那时候，游戏又能怎样呢？

如果现在还不能让游戏在社会中挺起腰杆，那么游戏必将消亡。一句老话，不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。

长亭外，古道边，夕阳下。

有白衣者二，对立良久，围观者甚众，皆云，高手斗剑。吾处人群之外，不见其人，唯闻其声。

“吾有四剑，曰吴之辟闾，越之步光，楚之龙泉，韩之墨阳。取自苗山之铤，羊头之钢，悲丽壮观，白如积雪，利若秋霜，纹犀标首，玉琢中央。”

“吾剑长四尺二寸，选兹良金，淬以清漳，砺以勘诸，精而炼之，其始成也，五色烘炉，巨风自鼓，云物仿佛，飞鸟翔舞，光似流星，至于百辟，名曰‘飞景’。”

“昔周鲁宝雍狐之戟，屈卢之矛，孤父之戈，徐氏匕首，皆上古名器，而吾……”

……

未闻斗声，皆是舌战，虽剑光四溢，而观者尽散。

两人皆高手，然则为剑所御，为剑所制，非正道也。

人们看的是剑法，而不是剑，剑虽名器，但没有人使用，终究是废铁。游戏也是如此，重点是怎么去玩游戏，而不是被游戏玩了。

（完了，终于发现，成了老玩家专版，4月X日报纸出来后，会不会有番茄鸡蛋雨降临，荣加吾身呢？卓编心怯怯，“有钱地捧个钱场，有人地捧个人场……”为壮胆色小编大声地吆喝起来。

——卓叶）

夜风之啜

夏拉非——BOO

夜空，深邃、悠远。

微风，轻柔、盈逸。

那无边的黑暗之中星曦耀眼，让人觊觎她高贵的美。

那优雅的轻流之中曲韵犹存，让人思遐晨梦中的情。

夜和风是悲情浪漫文学中永恒不变的陪衬，其中深蕴着的忧郁和哀愁的色调孕育了无数让人黯然啜泣的悲剧。亲人、朋友或是恋人，都在那惟一无法出现在光谱中的黑色幕帘下流离失所、生死相别。此时，又凑巧的都有微风来拭干两颊未尽的泪水，让那些仍在哀痛之中挣扎的灵魂在微微的凉意下飘离眼前虚无的幻象，被拖回现实之中继续忍受无尽的折磨，苟活于永劫的噩梦当中……

泪，痛心、苦涩。

我的血液深处，游弋着羸弱的坚强。

我的心脏下面，是一片泪水的汪洋。

柔弱爱哭的，通常是女孩子。因为她们母性的那面容不得血腥、暴力和欺骗。她们缜密丰富的情感会因好多时常被我们忽略的事物变化而波动，哪怕只是一只小鸟遵循自然规律的死亡。正因如此，内心脆弱的她们需要相对沉稳坚强的我们去保护。

既然女孩的泪是善良，那男孩子的呢？

15岁以前，我所流过的泪水无非是来自伤痛、委屈的自然反应。那时我所崇拜的，是肌肉发达，流血不流泪，只身退群敌，最终抱得美人归的的英雄，以及那些杀人不眨眼的冷酷杀手，久而久之，自然学出了些许成效，看到电视里五马分尸的镜头，在十分逼真的特效下主人公身首异处的瞬间，我因兴奋而大笑出声，但迎接我的是长辈重重巴掌……我无法理解，泪眼朦胧的长辈为什么要打我，还骂我残忍……从那以后，我对男人不流泪这个概念开始有些许动摇。

然而现在，我明白了我当时的幼稚。那些依然生存与电视之中永远也不为情所动的冷血男子在我眼里不过是没有人性的野兽，是不懂情是何物的白痴。

而这转变得过程，确是因为游戏而改变。

让我知道电脑不仅仅是专业人士使用的高科技产物，而是也可以当作游戏机来玩的是初2时接触到的红警。当时，在请同学玩了3个小时的PS之后，作为回报，他说要领我去一个很隐秘的地方，刚开业的，没几个人知道。迷迷糊糊的跟他在胡同和楼道间穿行了好一阵，进到看似和住家没什么区别的阴暗的小屋后我才知道是机房。看到里面无论什么年龄的人都熟练的操着鼠标埋头戮战，对电脑的敬畏之情随之有增无减。

好在一个小时后，我已前所未有的热情投入到眼前的09号机器上，并且爱死了这个叫做红警的游戏……

之后，就是和同学们整日谈论国产RPG中的菁英之作。

彩依，不过是一只修得三千年道行，问津人世冷暖，懂得报恩的兰色彩蝶。但她在蜘蛛精毒娘子面前根本无视其威胁，一心只要救治毒发昏迷的京城尚书府公子刘晋元。那段肺腑之言终了后随即响起悠扬的《蝶恋》，曲调似是叹息，因未了的恩，和剪不断的情……我再也无法抑制心底藏匿已久封尘别世的，叫做感动的情感在一瞬间宣泄而出，泉倾不止。胸中涌动的是酸涩，缓缓流遍全身，四肢也可以体味得到。指尖微微的颤抖，泪水业已涨满眼帘……

好长一段时间，我不敢眨眼，因为泪滴会落下，也无法回头。要是让那群称我为“哥们儿”、“老铁/死党”的家伙们看到，那效果完全等同于站在广场上大声向他们宣布我刚刚被＊＊大眼睛MM甩了一样。……

似乎在那次水漫吉林省工业大学某某机房键盘事件后，我的感情中枢陡然茅塞顿开，变得极易伤感了。我自己也一直都很奇怪的，为什么以前看到那些惨绝人性的镜头时会兴奋不已的我连个过渡期都没有，就变得忽然有了人们所谓的常情。想来想去，最后只得用自己对对待事物的价值观自那次有所改变作为借慰。省得日后再去为它费神。

《拯救大兵瑞恩》结尾，米勒上尉第二次被炮弹的爆破声震得暂时失去听觉，重伤无法移动的时候，仍然用身上惟一的手枪射击缓缓逼近的坦克，手部无法控制的颤抖再次发作，他几乎无法把枪平举，只有看到几乎逼到眼前的钢铁猛兽嘎然而止的时候，米勒才欣慰

（下转232页）

在没有游戏的日子里

文：TLP

太阳已被西边的地平线遮住了一半，另一半在云彩地折射之下显得格外模糊，夕阳的余辉使整个城市的受光部镀上了一层暖暖的桔红色。天就要黑了，晚风夹杂着寒冷的湿气从我身边掠过，空气中回荡着海水的味道。我背着30多斤重的画具，望着这星际战场般的景色独自走在回家的路上。

我是个学画画的高中生，我的面前摆着两条路，要么考大学，要么就变成高中生物课上的骷髅标本（我妈的原话）。于是我和其它美术类考生一样，把教科书丢到一边，全身心地投入两个月，30多所院校疯狂的地狱般的专业考试之中。所以我对自己说：考完之前决不能再玩游戏了。

马路上的人都在盯着我看，我一点也不觉得惊奇，或许我早已习惯了这种情形，我的脸上均匀地分布着铅笔末，就像人族的喷火兵，我的裤子上粘满了颜料，脱下来都能粘住，还有背上的对开画板（四张展开的GAME WORLD那么大），手上那个脏乎乎的工具箱，真与《生化危机》里的丧尸有异曲同工之妙。要是有人不看，只有两种可能，要么是同行，要么是瞎子。时间一长就当作自己在大波萝（DIABLE）里捡了套黄金装备，而马路上的全都是怪物（别打我）。

像这样单调而无聊的生活，每天都在继续，就好像在玩一个只能不停地练功，而且还不能加血的RPG游戏。我不知道生活原本就是如此，还是从不玩游戏那天才开始的。想着这些事情的时候，我正走在海鸥最多的一个港口。靠着那些工业漂白粉，这里的水要比别的地方清一些，冬去春来，旅游的越来越多。游人最爱干的事莫过于把海鸥赶上天，然后朝地上撒把面包渣，再看着它们重新落下来（真是无聊啊）。但在我看来没有什么能比星际里成群的飞龙和瓦格雷战斗机飞来飞去更有趣的了。

一说到游客，我就想起那些全国各大美院的招生教授。他们总是不断地重复着那些“优美的广告词”，宛如《心跳回忆》里的全程语音，非常动听，但却完全不知所云。我只是机械地重复着填表、交钱、画画、睡觉，再填表、交钱、画画……就像个三流的养成游戏，不能存档的养成游戏……

路灯亮了，大街小巷一片昏黄。不知不觉之中，我又回到了家。筋疲力尽的我一头钻进被窝，就象正被机枪兵围攻的地刺，电脑就在我旁边，一伸手就可以摸到鼠标。我想象着以前的我，坐在电脑旁的我，克服重重困难打穿《古墓丽影》的我。“假如不能适应，就快乐地去适应”，那是一个卖D版的人告诉我的，我一直把它当作玩游戏的信条，并且把它落实到每一个游戏中去。然而现在，我想，我能这样地面对游戏，为什么，不能用同样的方法面对前程？“假如不能适应考试，就快乐地去适应吧……”

晴朗的天气，万里无云，阳光渲染着大地。游戏的主角从床上爬起来，伸了个懒腰，他在屋里转了一圈，发现了N大学的准考证，于是他背上画板（防御+2），拿上工具箱（攻击+2）开始了他的冒险旅程，另外他还有一个支线任务——寄信去《电脑商情报GAME WORLD》换一些银子和经验值。

（我不知道绘画算第几艺术，但想来一定不低于游戏自封的老九，但现在而今眼目下，艺术如果不与资本联合，恐怕蹦达不了几天，微观到个人，就有了TLP君来此换银子的行为，艺术家特令俺同情，愿TLP君把“三流的养成游戏”早日玩成一流水平，呵呵。

——卓叶）

游戏以外的世界

当清风掠过时，我想，我错了。

你知道的，当你整天呆在阴暗的房间里，计算用+3的长剑砍多少下可以放倒一只食人魔，研究有几个农民时出兵营是最佳模式，或是画着地图寻找迷宫的出路时，你会以为这就是生活的全部。

而我为了这些东西，也如很多同道中人一样，整日不吃不喝、不洗不漱。实际上，当我坐在电脑前时，我的灵魂已经钻进了电脑里面，这副躯壳的作用，仅仅是为了维持那个不知所踪的灵魂。

虽然我明白国内的乡下和国外相比有着天壤之别，但还是经不住“度假”这个词的诱惑，毅然丢下心爱的电脑，扛起行李下了乡。

诱使我下乡的罪魁祸首，去年才在乡下定居的老舅提着靴子来迎接我，并关照：农村田坎烂泥多。

不过，我对这倒不怎么在乎，我是个很随便的人。直到跨过门槛进了屋子，我不满意的事情只有如少女漫画中的樱花羽毛般漫天飞舞的蚊虫。要是苛刻一点的话，也可以把门口那条一米多长的大狼狗也算上——她老对着我大吼大叫，似乎不怎么喜欢我。

这只是刚开始而已。

当吃过一顿农村式的晚饭，开始过一段农村式的晚上时，我开始感到不好受了。

一大家子人坐在大院子里，摇着扇子和苍蝇拍聊大天。

我蹲在一角，浑身都不爽，总想对着那位趴在门口耷拉着脑袋张着嘴伸着舌头的“女士”踢上两脚。我脑袋里面反复翻涌着做了一半的冒险故事，火箭筒和轨迹枪互换的喀嚓声不停地在耳边回响，而面前每个聊大天的人都变成了头蒙面罩的恐怖分子……

这种情绪在关灯睡觉时到了最高潮。乡下人十点多就睡下了，这对于一个习惯于玩游戏到凌晨三、四点的人来说简直就是个噩耗。我躺在伸手不见五指的黑暗中——我是说，闭上眼和睁开眼所看到的东西一样多，因为农村灯光少——脑壳里面充斥着各种必杀技和枪支弹药刀剑魔法，在面前不远的地方似乎就有游戏的世界在等着我，而我又始终摸不到。其实，这时候，就算是扫一下雷也是幸福的。

在脑袋极度混乱之中我跳起来冲到屋外。跨过门槛时，忽然发现，没有高楼灯光以及其它的城市附属品，星空，是如此的——与众不同。从漆黑、视而无物到点点繁星，我看到了无限的、无法形容的美景。那浓郁而诱人的黑暗似乎近在咫尺，将我溶了进去。我充满了整个世界。

我感到我可以理解世间的一切，包括游戏。我可以安静下来，仔细体味许多曾一度被忽略的最简单、最原始、却也是最美好的东西。

晚上听着风吹草动的沙沙声，我安然睡去。

第二天，我开始摆弄这世上除了游戏之外的其它一些东西。

当我拿一块肉表示友好之后，那位不怎么喜欢我的“女士”——我称她为“劳拉”——立即和我建立了深厚的友谊。

然后我拉着她往山上跑，穿过那一片密茫的蚊虫，在乱树丛中追寻一只传说中的野兔儿，在追赶中我一头撞在一棵不算柔软的梧桐树干上，躺在地下让劳拉拉了5分钟才爬起来。

接下来的时间是在河边渡过的，我蹲在地上，盯着水面上的浮漂，而劳拉趴在我身边，以睡眠来对我低劣的钓鱼技术表示抗议。最后她睡醒后瞧见我空空如也的桶后的一声长叹终于促使我扛着全套装备溜回去，在老舅鱼缸里面过了把瘾，将那条最贪吃且不知名的大家伙钓了起来。

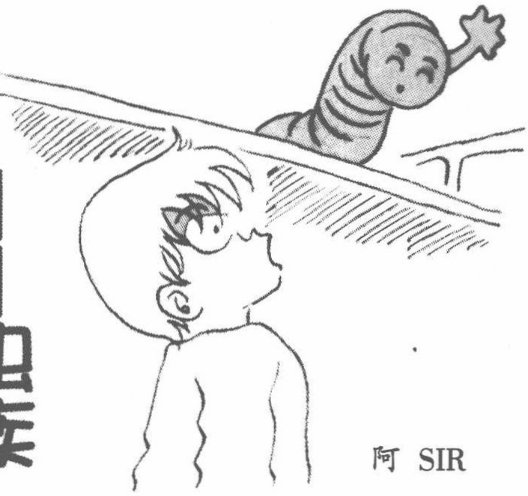
傍晚时分，老舅教我如何认识各种野菜时，忽然问我想不想玩游戏。我告诉他，还好我没有去搞个笔记本带上来。这时候我发现我这一天根本没有想过电脑里面的一切——一点都没有，连开机的蓝天白云图都被我忘得干干净净，倒是现实中的蓝天白云叫我流连。

于是，现在，我窝在张太师椅里面，手里拿着半年没有用过的纸和笔，用着小学生水平的潦草字迹，给您写下这些铁杆儿游戏迷所不该写的东西。哦，对了，我的脚放在蜷缩成一团睡得正香的劳拉身上，而手边就是一把用木棍和细线改装得相当结实顺手的苍蝇拍。

（毛老人家说过，农村的广大天地，大有作为，真是万古不变真理，只是现在的解释是，什么时候烦了，恼了，得了没胃口亚健康症候群的所谓的城市病，去乡下过一段与土地亲近的日子，准好。于是我倒盼着有那么一个农村亲戚邀请我的那一天早点到来，不过我还是得带着笔记本电脑，游戏是我命。

——卓叶）

睡在我上铺的——虫族



阿 SIR

那个谁说得好：孤独的娃是可耻的。还好我不是，因为我有大把大把的游友，多得有时想稍微暂时偶尔孤独一下都难哈：)

从大体上来看，我的游友基本上有两种类型：第一种是那些在“茶坊”中叽叽歪歪在“QQ”上歪歪叽叽的“唐僧”，其典型代表人物是三峡以西 SKIN 第一厚实的……(不好！有杀气！回头一看：阴影中一个红发直鼻的异物正在恶狠狠地用砂纸打磨嘴角悬生的闪着寒光的獠牙)……那个……不好说不好说(好险！擦擦汗先)；第二种是那些在“星际”中翻天覆地在“Q3”里覆地翻天的“悟空”，比如我今天要介绍的这位睡在我上铺的虫族兄弟——在我们这圈朋友中，他有一个无比灿烂的番号：狗——圣(别念成“狗剩”哟，那就俗得一点品位都没有了哈：)！

狗圣是美院毕业的，和我在同一个公司挣银子，又合住着单位的一间寝室。他睡上铺，我下铺，就连各自的“赛羊”也用网线拴养在一块，关系自然是铁得紧。铁归铁，但两个人选择 Game 的立场却不一样——他是个疯狂的虫族，而我是一个疯狂的 Quaker，谁也别想牵着谁的鼻子走，为此，我们常常打嘴皮官司，随便找一段列举如下：

——“SIR，来推盘星际吧，我只出小狗不带升级！”

——“先切盘雷神再说，我只用电锯不带加血！”

——“就知道你没胆，每次把基地修得象一难民营，一点层次感都没有……”

——“知道你高，火箭跳玩得有层次，跳几次死几次……”

虽然像这样较劲的对侃谁也不低头，但从心里讲，我还是非常佩服狗圣的虫族功力的，至少在我们这圈兄弟中很少有人是他的对手，要不然大家也不会给他整一“狗圣”的大号——狗圣也因此而自命不凡，好像是天狗星下凡一样成天在咱们面前张着门牙大放厥词。我就是不服气，曾经以一箱“百威”啤酒为赌注和他单挑(这真是：明知山有狗，偏向狗山行)，结果没两下基地就被他凶猛的先锋营狗队啃得像核战后的废墟……把我踩了不说，他还特意让我瞧了瞧他基地中集结待命的超强兵力，看来他还是给我留了些面子，要是他让部队倾巢出动，别说基地，俺这儿的地皮都会被他的“鹰犬”掀翻 N 次。至此，我总算是了解了自己的“星际”到低是何种水平，于是再也不提供让狗圣“白菜”和喝免费啤酒的机会。真要挑也行，咱们来 Quake3——狗圣的 Quake 水平孬到了极点，说他像“兵马俑”简直是抬举他，除了“靶子”，我再也找不到第二个词来形容他在 Quake 中的拙劣表现了；)。

狗圣能有如此卓越的虫族修为，是和他没日没夜地苦练功力分不开的。这小子白天上班像只病猫，一下班就来劲，若是到了午夜时分，则双眼凸现精光，坐在电脑前张牙舞爪嗬嗬有声，活像一昼伏夜出的吸血鬼，不干到凌晨决不 Exit Game。我无法形容他这种疯劲，这么说吧，如果世上有一本《虫族宝典》，开篇八个大字：欲练神功，挥刀咔嚓——那谁也保不准狗圣会不会义无反顾地……咔嚓……；)

狗圣曾经有一个很恶劣的习惯，就是练功的时候不喜欢用耳机而且声音调得很大——白天你这样玩谁也没意见，半夜三更的也这样那不是叫人难受吗！我给他提个醒，他到给俺整出一堆强盗逻辑，说什么“只有这样才能造就游戏的环境和氛围从而完全进入游戏状态”！！听着这句比某某神还神的“神”话，我差点没被气憋死。有一次，狗圣说他晚上有节目可能不回来，我想那感情好，可以睡个好觉了。酣眠到半夜，我迷迷糊糊听到远方传来一种异常怪异的声音……叽哩咕噜悉悉簌簌呱哩呱啦……在半梦半醒之间，在若明若暗的房里，我隐隐约约看到墙壁上赫然蠕动着成百上千条恶心而滑腻腻的软体生物，房间中还飞满了半斤一个的长着雪红牙齿的绿苍蝇，地板上也涌出密密麻麻的恐怖的黑色介壳虫……它们扭曲着，拥挤着，蠕动着，飞舞着，慢慢地爬落到我的身上，一层一层地盖上来，淹没了我——我的妈妈妈妈呀，吓得我一下子从床上弹起来(真的是“弹”起来)，各种异形顿时消失得一干二净，但是……那种异常怪异的声音还在黑暗的房间中回荡——靠！原来是该死的虫族孵化的声音：狗圣这小子坐在电脑前练得正欢呢！看他那模样，蓬头垢面，胡子拉喳，荧光屏映得他的脸显得无比的诡异，怎么看怎么象吸血鬼——幸亏俺的身体还算健康，要是心脏有点啥毛病，立马就能在刚才的噩梦中了此残生。我扁了他一下，他居然没有一点愧疚或道歉的意思，还嘻皮笑脸地说：“醒了，正好，来切一盘！”：(好小子，你有种，等着瞧，我就不信治不了你！：|“切个 P 呀，吵死人！”我翻个身，开始装睡……狗圣又练了很一会儿才关机爬到上铺，开始他一天中为时不长的非常珍贵的睡眠——机会来了；)算算时间，他也该入梦了。我做贼一般轻手轻脚地坐到电脑前，首先关闭音箱，开始琢磨怎么治这小子——星际肯定是不能玩的，这小子整天就泡在这里面，再恐怖的声音对他来说也是

催眠曲，手头最佳的选择只有 Q3A 了！游戏开始时的那两声砸墙的“当——当——”本来很刺激的，就是稍微短暂了点，刺激度不够，太便宜了这小子，不好不好……还是请出 Q3A 中嚎叫声最惨烈的肥婆 Luck 吧！——我打开 DM1 这个小地图，然后搬出 8 位……嗯，好像还少了点……就搬 10 个 Luck 吧，一次就给你把病治断根！狗圣俺的好兄弟，你做初一我做十五，对不住了哈，竖直耳朵来听听肥婆合唱团的嚎叫吧，不把你震晕我就不姓阿！闲话少说，打开音箱，把声音调到最最最大，我端起火箭筒就开轰，10 位肥婆开始超强分贝地此起彼伏地惊天动地地鬼哭狼嚎——啊！嗷……啊啊嗷！嗷嗷啊……啊啊啊嗷嗷！嗷嗷嗷啊啊……抬头看看上铺，真是效果显著：酣眠的狗圣像是被高压电击中了一样猛烈地抖了几抖，然后如僵尸复活一般“唰”地弹起，一歪身子差点从上铺倒栽下来……看着他因受惊过度的撑大的双眼，我非常礼貌地说了句：“醒了，正好，来切一盘吧！”…………

第二天，狗圣就买了耳机，两部！

其实我知道，狗圣之所以如此疯狂地练“星际”，是因为他有一个伟大的梦想，那就是把他心目中的“呕像”Grrr 踩掉——这点，可以从他的番号的英译名看出点眉目。狗圣曾经问我“狗圣”两个字用 E 文该怎么讲，我抓了抓头，立马就给他整出来了，叫“God of dog”(俺当时真是佩服自己的 E 文水平哈：)不过，作为战网上的番号，这个名字长了点——琢磨了半天，狗圣奇思妙想地把“God of dog”简化成了 DoGrrr，并且解释说 DoGrrr 有两层含义一：第一是 DOG－rrr，就是“狗圣”的意思(什么 P 解释呀)；第二是 DO－Grrr，就是“干掉 Grrr”的意思……天啦，真是创意无限啊！I 真是服了 YOU！至此，“星际”战网上就多了一个伟大的虫族：DoGrrr！拜托各位在座的“星际”玩家，在战网上遇到狗圣时，千万别讲什么仁义道德江湖道义，大伙并肩子上，怎么踩得他惨就怎么踩，怎么扁得他苦就怎么扁——要不踩掉狗圣“勇者无畏”信心，照他这样疯狂下去，我真担心他哪天会跟俺借银子奔赴韩国找 Grrr 单挑……

（据报称 GRRRR 率领韩国一干星际高手今夏与我国巴蜀高手会猎于重庆，这个 DOGRRR 去不去啊，毕竟武汉到重庆就一晚上距离，GRRRR VS DOGRRR?是不是一个级数的哦，到时候有的好看一定请阿 sir 续写下篇，呵呵。

——卓叶）

（**上接第 228 页**）的盍上了那双太过疲倦的眼睛……如果此时我独自在空旷的海边或是桦林，定要出大声呼喊的，因为遁声如女孩子般的啜泣已经无法倾泻对米勒死去的痛惜和哀伤……

阿甘的智商只有 75，在离别永远长于陪伴的妻子墓前，摒声聆听他历经无数磨难后终究还是迟到的话语，再次使我泣不成声……

我终于懂得什么是感动，泪水不再懦弱。

那是心灵交融的共鸣，是被世尘沾染的灵魂的净化。

是仪式，如同基督教的 sacring（弥撒圣别式）。

《轩辕剑——云和山的彼端》中慧彦战死沙场……

《幻想水浒传》中挚友忠臣的离别、背叛，在亲情纠葛间无奈的徘徊……

《创世纪 9——升腾》中对人间情愫的最后永诀……

是泪。

……

夜，仍然是冰冷而优雅。

风，依旧是婉柔而妩媚。

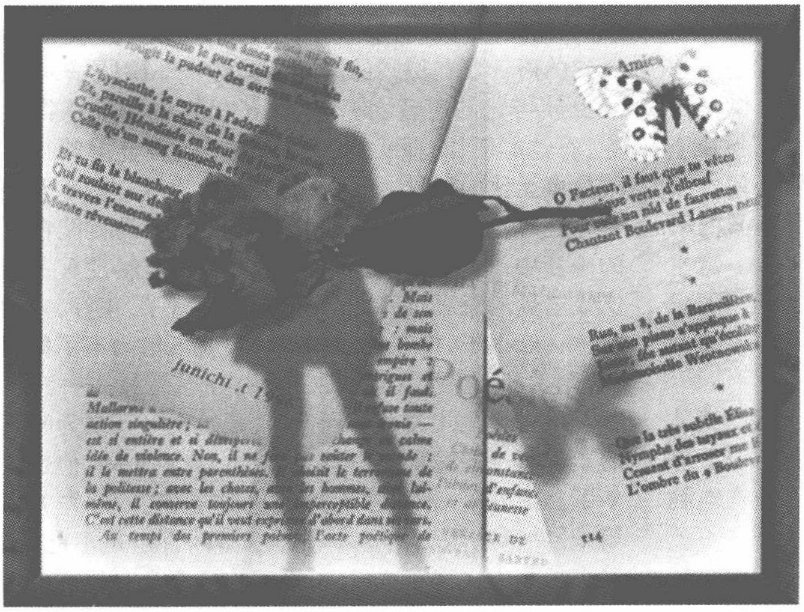
泪，也还是椎心而苦涩。

仰望星空，希望它们的光芒只为我而闪耀；微敞胸襟，静候夜风轻轻地包扎曾经流血的伤口。

沸腾的血液流过，心脏炙烫。我的情感，也如阿波罗的化身一样火热。

每一次感动，都是我心的成长。

天空中的太阳和月亮是我的双眼，那无数的星辰，则是洗净我灵魂的泪的结晶……



（送给读者一篇夏拉非的美文，小编的心情突然无比得轻松，当一行行精致的文字轻快地闪过，那份惬意和共鸣，促使我只有把它完整地呈现在大家的眼前，不增、不减，而其中的意境，就请各位自己去慢慢体会了。

男儿有泪不轻弹，只是未到伤心处

——卓叶语）

□ 两湖 狗圣

历史总在胜利者的意志和文人的想象中被扭曲。

——题记

"关门，放狗！"一场战役又迎来这辉煌灿烂的万狗齐发的壮观场面，能在星际中将这些低级兵种化腐朽为神奇练得如此出神入化的，不是别人，正是咱狗圣。喂喂，不要乱念，是"圣"不是"剩"！好歹咱也是星际世界中使狗的第一人，你给我放尊重些。哪次星际练习中只用狗儿对战，管他洪哲夫还是寒羽良，咬你没商量，GRRRR 跑重庆来抢咱重庆靓妹是吧？咱的狗儿咬得你客死异乡。

文无第一，武无第二，也有人不服咱狗圣的，咱下铺的阿 SIR 就是一位。不服是吧？来来来，大刑侍候，"关门，放狗！"输了白孝敬咱一箱百威啤酒不说，被狗儿咬得那个惨呀，双手发抖，脸色发青，连 SIR 嫂差点都认不出他来了。一个月他都作着同样一个噩梦：自己变成了块骨头，被狗追着咬。从此落下了后遗症，夜里听不得虫族欢唱的声音。每当夜里咱操练狗儿时，他能像定时闹钟到时一样从床上蹦起，据一位医生朋友介绍，这叫啥啥啥啥型神经过敏，他偏不信，说是叫俺虫族给闹的，说这些东西看上去太恶心给他心里添堵，非叫咱去买两部耳机。买耳机可以呀，你不会去买吗？

这家伙知道自己在星际上是没前途没希望了，改练三角洲和雷神了。就这样耗子也成了精，居然练就了一身过硬的蛤蟆功，在咱面前干嚎："有种切雷神，我只用电锯不带加血！"咱一玩三维游戏就晕机，不过我真不知道，那个除了跳就是蹦的游戏有啥乐趣可言？游戏不咋样要求却挺高，那台奔跑起来赛过羊的机器遇到这傻大个，就只有演绎杨过黯然销魂掌第 X 式——拖泥带水了。这样还没完呢，对游戏外设的要求近乎变态，有专为雷神设计的鼠标，标价一般都超过二百五；有人更绝，连鼠标垫都讲究，有次我看到一张雷神大赛的照片，其中一块奇怪的鼠标垫似曾相识，仔细一想，切菜板那。朋友一场，咱也劝过他，这种暴力游戏不要玩啦，要为将来的小 SIR 的着想，他非但不领情，还翻着眼皮要咱小心将来咱的小圣会变异。从此两个人杠上了，夜半歌声天天上演，你方唱罢我方登场，不过咱虫族叽哩咕噜悉悉簌簌呱哩呱啦，一首外文歌唱得抑扬顿挫，而他的雷神就上场抡起钉锤"登登"两声，跟打铁的一个味，素质立见高下，明显不是一个档次，三两天后咱习惯了全当那是催眠曲，眼看这耳机非他买不可了。

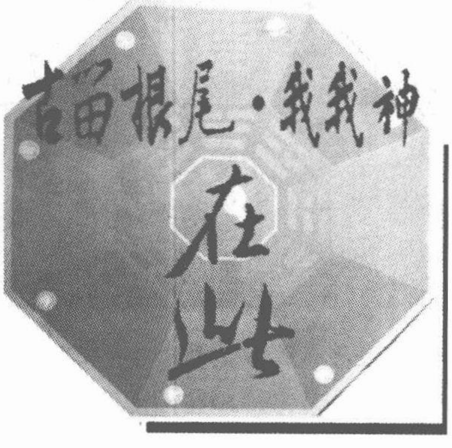
其实咱真不该逼他那么紧，这家伙平时的钱全乖乖上交给 SIR 嫂，那次又输了一箱百威啤酒给咱，抽的烟都是靠四处埋伏打游击得来的，为买耳机去 SIR 嫂兜里掏钱？搞不好耳机没到手到手的是两耳光。狗儿急了也咬人，这家伙急了下狠手。且说那天夜晚，咱虫族一曲大合唱又让他做起了仰卧起坐，咱心里冷笑："小子，知道厉害了吧？就那"登登"俩敲梆子的声音，能跟哥们手底下这帮男低音斗？"咱是带着微笑进入梦乡的。"嗷……啊啊嗷！嗷嗷啊……嗷嗷嗷啊啊！"咱像被高压电击中了一样猛烈地抖了几抖，一个旱地拔葱从床上跃起。怎么回事？闹鬼了？星际中被杀死的冤魂回来报仇了？老半天回过魂来定睛一看，雷神战场上一打肥婆 LUCK 在那里吊嗓子呢。好小子，怪不得大家说你外表忠厚内心奸诈，连这种夜半召魂鬼叫门的事都做得出来？不瞒诸位，被那鬼叫声惊醒的那一刻，咱是汗出如浆，差点从上铺栽下来就磕头求饶："我招了！我招了！"这不能怪咱不争气，大凡亏心事做多了的人，夜半遇上这种情形都是这德性。第二天咱就奔商店买了耳机，两部！

耳机戴上了，按理说这夜半歌声该结束了吧？错！真人演唱开始了。我早就说过：他太投入了。戴上耳机后他那雷神每被 BOT 打中一下，他就像真是自己挨扁一样哀嚎起来，偏偏他又五音不全牙齿漏缝，每叫一声能叫人倒吸一口凉气，叫声于是此起彼伏，给 SIR 嫂负荆请罪跪键盘的时候都没这么惨烈过。作为一个善良的人，听到半夜里真人的惨叫，我又怎能不为之动容，我又怎能安然入睡呢？咱怎么办？咱能戴上耳机唱一曲回敬他（再不戴耳机就有点不讲职业道德了）？虫族那外文难度太高，咱又是外文白痴，唱《My heart will go on》都赶不上席琳·迪翁，那"一个虫子嗡嗡嗡，两个虫子哄哄哄"歌更是唱不来。难道非得抛去征战半生赢得的"狗圣"的终生荣誉称号，去学人族那些"NO，SIR！"之类的呐喊？即使呐喊，你说那个跪键盘已经跪得麻木的家伙会有反应吗？看来，我只有把希望寄托在星际下一代的身上。到那时，人族的士兵已经开始唱起了疯狂的重金属摇滚歌曲，我将戴着耳机，随之我那比崔健还嘶哑野性的嗓音将在午夜时分响起，谁也没有理由阻止我对摇滚艺术的追求。我期待着，虽然将经历无数次跳票，我仍充满信心地期待着。

（呵呵，7 月 27 期《睡在我上铺的一虫族》阿 sir 严重歪曲狗圣形象导致虫族狗圣光辉形象毁于一旦，8 月狗圣强烈抗议并作文一篇有力回击，私人恩怨，并不代表本编辑部观点，特此刊登，以示公允。

——卓叶）

生活的窠臼



如果你给我一个理由，说服我自己并没有在重谈上个星期专栏的老调，那么我宁可把所有挣来的稿费统统送给你，包括其中的个人所得税处理权。

一直困扰着我，使我迷惑不解的是，为什么会有人对游戏如此地狂热。当然，这并非我在《星际争霸》的微操作上贻笑大方，从而导致胜利者往往拿我这个失败者做找回信心的工具，既而促使我对这个该死的游戏厌恶不已的借口。如果你也象我一样，整天要面对着大群讨论是地刺好用还是布雷车好用，并且一个礼拜往往有七天跑去机房玩通宵的家伙，就会明白这种困惑和反胃的心情了。

必须承认，当年我并不是一个道貌岸然掩饰内心欲求的卫道士。事实上我们的形状比如今的小伙子们可能还要过分一些：把《命令与征服》中所有口白音效学得惟妙惟肖的，是我；每天中午两个甜烧饼一个咸烧饼果腹仅仅为了省下银两买代币的，是我；至今仍置网费于不顾四下里寻找《横扫千军》硬盘版下载的，也是我。但至少，在这份痴迷中我依然保持着清醒，以及对生活的正视，而不是把所有的一切都投入到游戏中的狂迷。

诚然，这个世界上有象 Thresh 这样的玩家，他的父母在儿子拿回一张张五位数的美元支票之后放弃了对他的学业操心，改而敦促儿子每天的雷神训练；而如同洪哲夫这样疯狂地把街机买回家的人，也不是没有。然而正如人们所说，约翰·罗梅罗并不是因为有一头长发才得以成功，相反，是他的成功给他的毛发带来了名气。尽管这句话让业内所有抱有幻想的制作人都令人惋惜地铰去了各自引以为傲的秀发，但我们可以从这种偷换概念的模仿行为中看出，很多人在游戏巨大的诱惑力面前，仍然没有剪头发的悟性。

你可以经常在江湖夜雨上看到这样一些人，他们用散文式的语句诉说游戏在其生活中的重要性，并且用中国人向来难以启齿的强烈感情形容词描述内心的激动和欢娱。当然，这其中不乏对往日不再来的唏嘘嗟叹者，也有很多执着不悔的游戏拥趸，因为某个游戏在他们生活中的某个时间段里造成了某种不可磨灭的影响，而感慨不已。问题在于，这些记忆深刻的情感是否能代替基本的生活。

据不完全统计，在我的文字中窠臼这个词的出现频率几乎高达百分之四十五点三二九。《暗黑破坏神》的出现会为动作角色扮演游戏带来窠臼、暴力游戏的猖獗会让舆论形成将之同校园枪击联系在一起的窠臼、国产游戏的颓靡和大环境的不合作态度会为开发者低落的热情带来窠臼。几乎在所有这一切之后，窠臼的出现率不仅终于攀升到了百分之四十六，也普遍和玩家们的生活联系在了一起。

做一次调查，看看你身边的玩家有多少会在生活中不自觉地将自我代入到游戏环境中去。其结果将会让你吃惊地发现，原来最要好的朋友们是这样热中于猛 K 你一顿，看着你头上不断冒数字出来。但所有这混淆是非却往往为我们所笑谈：看着国歌中炮弹在水中爆炸的镜头，脑子里会情不自禁地赞叹这水纹效果是如此完美，以至于教科委的官僚们喝了一下午碧螺春讨论出来的爱国主义教育方针顿时在阿尔法效果下付诸东流；身上短金少两的时候顿时会想去寻找几个剪径的草寇，好 A 点银子的同时看看有没有经验值捞，顺便 Level 个 Up，搞得好象梁山一帮是因为程序锁定等级使然才让皇帝哥哥这个主角招了安的；而吃顿饭就算不用 Save/Load 以求最佳营养效果，至少也要在饭后长几点 HP，否则对不起使用"米饭"这个指令似的。而事实是，在生活中依然分辨不清应娱乐需要而制造的近趋完美的电子世界，其结果只能是象在下那样，把老师当作机房的老板呼来唤去，领得一回面壁的禅机。

金字塔的顶端永远是为底部绝大多数人可望而不可及的少数人所准备的，这一点人人都知道。然而他们还是会因为 Grrrr 在 Broodwar.com 排出了二十名以外，而眯缝着眼睛，将那笼罩于烟雾朦胧中的机房看作了自己的前途所在，而继续否认着现实和生活。因为，即便它并非直接，在没有经历死亡之前，你也只有在惠特曼的诗歌中，看出人类对生活不亚于现在玩家对星际的、曾经得深深爱恋。

谨以此文献给我的挚友，以慰其丧考之痛。

（这篇文章的中心思想是（如果我是一个语文课教师的话）：教化玩家不要沉迷其中，玩物丧志，而把成为职业化、半职业化游戏选手当成抗拒现实生活的必然，以此走向社会的反面。抱歉，话还是绕了些，不过至少小编由此可以推论，我我神同志当年一天三烧饼，数年来几千个烧饼下肚，就咀嚼出这无数的微言大义，佩服啊，今日午饭，老板，来三烧饼。

——卓叶道）

语言的魔力

老幺

猛犸统治了北半球的冰盖地区数十万年，却在五千年内被尼安德鲁人赶尽杀绝，在这场战斗中尼人所依赖的武器是鹿角长矛；北半球的新统治者在皇座上的日子也不过是两万年，他们对后来的克罗马亚人抵抗的时间不过两千年而已，在这场战斗中克人所用的武器是语言。

较之简单的、只有几个音节体系的尼人语言，克人的语言更复杂、更完备，可以表达更多的思想，同族之间的交流让克人可以结盟、交易、谈判，更趋向用非武力的方法解决问题，而一致对外，于是尼人就在这场较量中不可避免的亡族灭种了。

好像扯远了，现在我们回到正题上吧，自从24期的夜雨刊登了随风兄的一篇大作之后，论坛中关于我我神的争论是激烈了而不是平缓了，两方的人结伙对抗，对我我神的写作态度进行了长篇累牍的讨论，论题甚至移到了文艺是以谁为服务对象的问题上。说句大实话，一旦要讨论这类问题，论坛里的人那个不是拿起某本可以当枕头的书来一段一段的把上面的字往上搬？当然，也包括我。想想那些可以在中国近代文学史上留一个屁股的大学者们在上个世纪足足讨论了八十年，还是没个结果只不过落得了两败俱伤罢了。很严重的伤，伤得动了中国文坛的元气。想来这些有名头的人总比我们要斯文或者至少装得斯文一点吧。所以我对这场争辩发展下去可以不动意气的可能性不报乐观态度。到夜雨论坛上拍砖尽可以讨论些应不应该用基因把熊猫改成红绿两色以当成交通灯用的问题，过于严肃的题材大可不必，一是和夜雨本身的风格不符，二来这和游戏让人轻松初衷是相反的。口没遮拦是拍砖的基本属性，大家在唇齿相交中变得伤痕累累又是何苦呢？

不过话又说回来，骑墙派是不受欢迎的，于是我瞄瞄两边哪边人的堆头大然后头也不回的直奔随风的一边，我我神这次你就认栽了吧！这件事充分的表现了你的不成熟，和读者对骂有哪个人是有好下场的？在自已不愿意割舍的东西被众人猛踩的时候的，对应绝招在开始码字的时候没有学会吗？虚心接受、坚决不改不就行了。何苦和人家对骂没得来由犯了众怒？连累得卓叶被骂，大伙人为你动刀动枪相互乱咬，你又是于心何忍问心何安？非要到论坛分成两大帮派结党游行文攻武卫造反有理原子弹乱丢的时候你才快活吗？

有时候一句很短的话可以化解很多看似艰难的问题，这就是语言的魔力，也是我在开始时说那么多废话的原因。

（我醉心于语言的魔力，阅读的快感，而不是文章严肃内涵的本身，这也许是我的致命之踵，少不得被人抓住这条小辫子猛捶，十分的可能是被人扣上没有是非观念的大帽子，或者标上骑墙派的标签作靶，我不入地狱谁入地狱。

——卓叶抓狂于网断之际）

□北京 陈京蕾

《再别康桥》神偷版

轻轻的我走了，
　正如我轻轻的来；
我轻轻的纵身，
　攀过后园的高台。

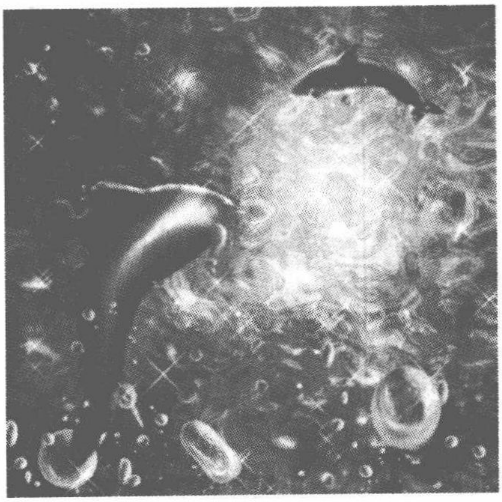
那园中的树影，
　是我藏身的地方；
软泥上的青苔，
　吞没我脚步的声响。

窗棂边的烛焰，
　幽幽的在风中飘摇；
我射出一支水箭，
　扑灭这最后的光照。

木棒，划过一道弧波，
　向哨兵后脑处击落；
他眼前混沌一片，
　在不知不觉中昏倒。

我穿过厅堂，走进府库，
　钳断铁栏，撬脱钢锁；
金色的、银色的、各色的宝物，
　投入我开怀的掠夺。

但我不能欢呼纵奔，
　悄悄是我成功的诀窍；
昏迷的人们因我而沉默，
　为我铺垫无人阻挡的通道。



偷偷的我走了，
　正如我偷偷的来。
我伸一伸懒腰，
　呼出通关的云彩。

NPC 梧桐的 21 年

梧 桐

目光呆滞地游荡在街上，眼前形形色色的人走过我却视而不见，因为我知道，他们只不过是 NPC。

我，在这个游戏进行到公元 1981 年 10 月的时候被创建出来，诞生地在地图上一个叫中国的地方，其时这个世界中各种力量交错复杂，而我要在这个世界中成为伟大的领袖，或者成为默默无闻的农夫，或者成为反面人物，总之，这个游戏具有高度的自由性。

我诞生之时各项属性都非常之弱，所以不得不由系统派来专门的 NPC 照顾，而当我学会初级智慧术之时我已到六岁，从此我的各项属性都开始飞速增长，而各种随机出现的时间也已开始频繁光临。

七岁的时候撞破了头体力上限 - 10，幼儿园毕业考试得了双红灯，智慧 - 15。

八岁的时候考试经常不及格，智慧 - 12，自尊 - 20，被体罚 HP - 30，父母开始经常吵架快乐 - 40。

九岁的时候左手无名指骨折，HP - 10，第一次考了双百分智力 + 10，第一次得奖智力 + 20，自尊 + 10，自信 + 20。

十岁的时候被拖拉机撞了但是安然无恙，幸运 + 2，成绩开始排在众人前列，并且开始自己购买图书，智力 + 30，自信 + 10，快乐 + 20。第一次接触街机快乐 + 10。

十一岁的时候进入毕业班成绩飞速上升，智力 + 10，自信 + 10，体力上限 - 30，精神力 - 20，快乐 - 40，想象力 - 50，经常被体罚，体力 - 10，第一次被抢劫恐惧 + 20。

十二岁的时候考上县里最好的中学自信 + 5，交到生平第一帮朋友快乐 + 40，成绩不如以前出色智力 - 10，喜欢上生平第一个异性快乐 + 20。

十三岁时喜欢上集邮金钱 - 20 快乐 + 30，每月必买《故事大王》《童话大王》《幽默大师》《儿童文学》《少年文艺》，金钱 - 40，快乐 + 60。

十四岁时第二次进入毕业班开始发奋努力，智力 + 30，视力 - 50，图书买了不能看。快乐 - 40，不能和朋友一起玩一起疯。快乐 - 60。

十五岁时考上县里最好的高中，自信 + 10，以前的朋友都已不在一起，快乐 - 30，交不到新朋友快乐 - 10，成绩略有下降智力 - 5。

十六岁时文理分科选择文科快乐 + 10，喜欢上足球快乐 + 30，体力上限 + 30，成绩一落千丈智力 - 40，半年后转会理科自信 - 60，自尊 - 40。

十七岁时成绩在理科一路冲到顶智力 + 40，自信 + 60，自尊 + 40，下决心忘记暗恋七年的女生悲伤 + 40。

十八岁考上一所全国重点大学自信 + 2，自尊 + 3，快乐 + 1，接触到电脑游戏快乐 + 10。

十九岁时有了自己的电脑快乐 + 1 哦，交到了大学里的朋友快乐 + 30，成绩一落千丈智力 - 40，快乐 - 30。

二十岁时在大学生平第一次留级智力 - 30，快乐 - 30，离开了朋友快乐 - 40。

二十一岁的时候意识到自己只不过是一场游戏中的一个普通人物而已，在别人眼中也不过是一个 NPC 哦，得知当年暗恋的女生如今已有男友在伴，心中只是悲凉，酒量甚小的我独自去灌了四瓶啤酒以后好好地哭了一场，在球场的看台上抽着烟独自一人过了一夜，第二天平静得去上课，只是告别了游戏告别了梦想告别了童年，在游戏残酷的现实中徒劳的挣扎。

（呵呵，数字化的世界，数字化的生活。记得最早在《电软》上看到这方面的比喻，是《游戏中毒症》，每个人生病以后脑袋顶上都有一个红红的 HP 值在不断地下降，觉得很形象。转眼 N 年过去，数字化的大潮早已席卷了大地，我们在此中异化，却浑然不觉。有时想来，人的适应力还是蛮强的呵。

——卓叶）

流动的经典

陈晓东

往事枝蔓丛延，音乐的和风吹拂过去的时候，它们便开始在我的记忆里漫无边际地滋长……

第一次因为游戏音乐而感动是在一个忘记了天气的午后，我的高三生涯已经开始了一个星期。粗糙的结局画面伴随着简单而动听的音乐，那个游戏叫《三国志英杰传》。我知道有一些东西要随着这首重复的 midi 远去了，青草绿茵，天空里明丽的斜阳。替代它们的或许将是我在晚归时被路灯一个一个交替拉长的身影。要和游戏小别了，有《英杰传》里刘备面对永远离开他的黄忠和严颜时的恍惚。音乐渐止，我把这个 4 兆多的小游戏打进了压缩包，留下了那一个存档，等待一年后的重新开启。

就像许多人的感受一样，大学的生活平平无奇，过着传统 RPG 的模式，学习练功，为的就是给自己“升级”。只是没有敌人可杀，闲来无事，游戏又成了自己生命中重要的一部分。在骑着单车，哼着各式各样游戏主题歌的某一天，我不期然地在校园里初见了一身绿衣的她。现在想来，人生有时就像一个 RPG，制作人早已安排好了那些必经的情节，我在记忆里读取那一个个存档的时候，一切都会变得那么鲜活。那以后，我便频频在图书馆的走道上和一次次的讲座厅里遇到她，我的内存地址被屡屡修改，沉溺“泥淖”的程度值直线上升。只是没想到她竟然也喜欢游戏音乐，终于有一天，她哼起《仙剑》主题曲的时候眼睛清澈得像一汪泉水。那一刻，空气里充溢着馨香的味道，整个世界都醉了。

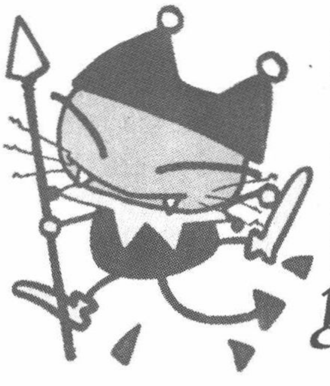
于是，生活像音乐一样地流动起来了，在《大航海时代 4》的磅礴里，在《象棋武林贴》的清雅里，在《三国志 6》的激扬里。还没有怎么感觉的时候，毕业的日子突然就近了，学校要求我们每个系做一张毕业光盘。负责乐曲编辑的我那时刚刚打完《轩辕剑叁》，尚沉醉在史诗的氛围里久久无法自拔。“要感伤一些的。”一个兄弟拍着我的肩膀对我说。“好来！”我精心选择了《轩叁》里一首“舟中回忆”的曲子。乐声响起来的时候，那些活的音符在空气里汩汩地流淌，月光里的小说，操场上的啤酒瓶，寝室里七零八落的球鞋和床头上渐渐变硬的袜子——心里有火苗呼呼地跳动起来，一些琐碎而平凡的细节在乐声里变得无比绚烂。

后来的生活也逃不过那样的模式，和 99% 的初恋一样，我和那位穿着绿衣服的小姑娘分了手，在电话的这一端，我的电脑里响着《曹操传》里“郭嘉之死”的旋律，有什么东西在胸中搅动着，我为自己那颗死了一次的心黯然神伤。

现在我依然过着庸庸碌碌、波澜不兴的生活，没有很多的时间去玩游戏了，只有那一首又一首的经典在我的电脑音响里反复的响起。有空的时候就给朋友们发几首好听的 midi，《金庸群侠传》的，《合金装备》的，《FF8》的，有时还会想起毕业时那位兄弟“要感伤一点”的话，不禁常常独自对着高渺的夜空淡淡一笑。

（后记：在写这篇东西的时候，我正在重听着毕业光盘里的那首背景音乐，许多曾经感动过我的东西今天依然重重地击打着我的心，让我的文字变得无奈而又伤感。该是去听听《天之痕》里“DOOM 工作室”那段旋律的时候了，然后去笑着面对未来。）

我们的星际 Boss



序

“总踪主驾临寒舍，不知有何贵干？”

“Templar，听说你文章写得很不错啊。”

“hehe，哪里哪里，承蒙夸奖，不胜荣幸……”

“唉，不瞒你说，最近队费十分紧张，连买商情报的钱都没了，所以我想请你写篇文章 P 点稿费，不然商情报又会减少若干忠实的读者，你说是不是啊？”

“这～怎么可以……”

话音未落，只见战队政委，财政部长，工会主席等人分别将老虎凳，辣椒水等满清十大刑具在我面一字摆开。流汗……无语……

555555……在流了 n 盆眼泪后，我终于决定向工会的那帮人渣屈服。（工会主席：弟兄们，抄家伙！）那么下面我给大家讲个战术（掌声），人族的（掌声），如何用瓦格雷 rush 虫族（西红柿，臭鸡蛋……）我靠，都什么年代了，还扔这个！真是太没建设性了……哎呀！这是谁拿硬币砸我？我倒！还是一元的，好奢侈！啊……这边还有扔钱包的，还有你，少拿三倍火力的 Rail－Gun 瞄来瞄去的……什，什么？三倍火力的 Rail－Gun？总踪主救命啊，我还年轻不想死……

正章

话说那年年初，我们换了个班主任。此人属性如下：男，年龄 25 岁左右，社会经验 0（初出校园），监督能力－100（完全处于我们的监视之中），教学能力 50（马马虎虎），知识水平 100（深不可测）俗称 A sir。

发生这种事对于我们来说意义并不亚于北京申奥成功，于是我们

便每天“集训”三次，风雨无阻……

平静的日子就这样过去了一周。那天中午，我们如往常一样在大呼小叫的联星际，突然一个高大的身影如幽灵兵般灵活的来到了我背后，顷刻间，一股执政官似的气息向我扑来，我回头一看，发现竟然是A sir……我立即以迅雷不及掩耳之势作180度转身接单腿跪地又在0.001秒之内抓住A sir的右手曰：“A sir你倾国倾城沉鱼落燕闭月羞花国色天香长得又这么帅希望你大人不计小人过饶了小的一干人等小的定会感激不尽今后若有差遣小的一定赴汤蹈火在所不辞……”(全句一气呵成，决无停顿)A sir似乎并不在意，只是淡淡地说：“想没事儿？好，只要你能赢我。”“什，什么？A sir你也会打星际？”此言一出，众人立仆，无数的手电筒射向A sir……

第一局由水平最low的老杜上阵，A sir随机到人对抗老杜的神，吾等大喜(因为在我们这种水平的人来看，人是不可能赢神的)，只见老杜不慌不忙，面带微笑的使出自己最拿手的暗黑圣堂rush。原来我以为用这招对人，就算对方没被rush掉也会受到牵制，但一会儿只见A sir四个枪兵带着三个农民直接杀了出来，而老杜就一个狂徒。A sir凭借自己精妙的操作干掉了那个狂徒，然后在老杜的兵营前大兴土木，又是地堡又是防空，一会儿又来了个布雷车，给老杜的俩兵营门口各装了一颗地雷。结果暗黑圣堂还没来得及走一步就去见马克思了，惨啊～

第二局Ares以神对抗A sir的神。Ares口中一边说着“PVP，拚龙骑”的战术口诀，一边开始出兵，当他有五只龙骑的时候，A sir的一个狂徒带着三个龙骑杀了过来，不顾一切的往高地上冲。Ares大笑曰：“哈哈哈……我还以为A sir是什么高手，没想到会做出这种傻事，啊哈哈哈…… ……咦，我的基地呢？”只见Ares的一群农民正守着一群废墟发呆，Ares无语……(原来A sir的龙骑引着Ares看热闹，后面直接运了四个狂徒……)

第三局由狗狗的虫对A sir的虫。狗狗此人外号“飞狗队队长”经常羽扇纶巾，意气风发，大吼一声：“关门，放狗！”然后将对手淹死在“无尽狗海”中。今次也不例外，在升好一攻后，狗狗立即向A sir发动了潮水一般的攻势，三队多提速狗如暴风般冲向A sir，结果刚下高地，便见四排尖刺齐齐的从地里升起，三队多狗仔瞬间便死了一大半，等到狗仔们撤回来，只剩下六七只，而且大都红血了，最要命的是后面还跟了四只潜行者。正当狗狗叫苦不迭时，A sir的飞龙已经带着自杀飞机冲了过来。只见狗狗惨叫一声，直接把机器给reset了。

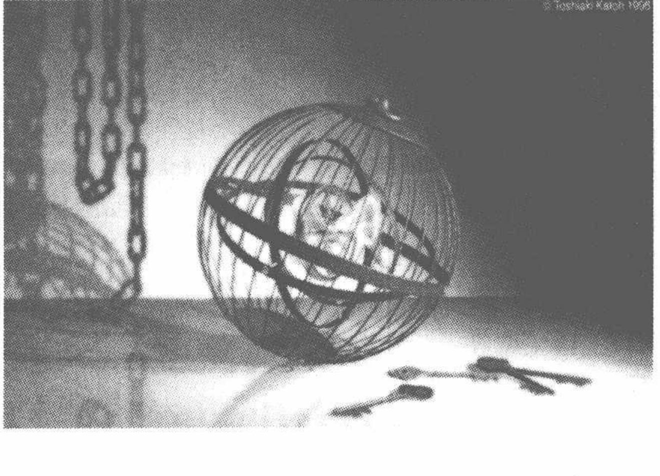
由于A sir实在是太过勇猛，等到我上场的时候已经是浑身冷汗了，好不容易才用颤抖的手选中了虫，A sir则是选了人族。战斗开始后，我连二基地也没敢开就开始出潜行者，A sir也很识趣，将枪兵退了回去。一会儿，A sir的坦克出来了，我便且战且退，等待着守护者。由于科技爬升太快，我对A sir的分基毫无办法，我因为怕兵力不足以一次干掉A sir，于是便狠了狠心，一下子造了两队多守护者，然后我很满意的杀了出去，结果，我看到了有生以来我所见到的最为恐怖的场面—树木消失了，河流消失了，神庙消失了，取而代之的是无数的科技球，很快，科技球离开了，天空又恢复了湛蓝，只是我的守护者身上多了一层黄色的薄雾，随即又变成红色，等到天空再次恢复湛蓝时，一切都安静了……(后来我了解了一下，那些科技球有四队多……)

我们把吓得瑟瑟发抖的总踪主从墙角拉了出来，只见他面色苍白，嘴唇青紫，裆部微湿，明显是严重缺氧的症状。在我们的一再安慰下，总踪主才勉强座到了机器前，毕竟他是我们最后的希望。由于过度紧张，连族都没选就开始了，不过还好是神族，要是人就……A sir运气不错，也随到神。总踪主不愧是总踪主，发展思路清晰，操作灵活，出兵迅捷，战术合理，防守到位，进攻及时，几回合下来，A sir似乎并没占到什么便宜，而总踪主还多占了一块没气的矿，正当我们要欢庆胜利的时候，突然A sir的十二架运输机出现在总踪主的主基地上空，我们心中一震，是狂徒？是龙骑？是暗黑圣堂？然而A sir的运输机告诉了我们正确的答案——是金甲……(可怜的总踪主在经历此役以后一见到金甲便腿脚抽筋，口吐白沫，两眼翻白，我们称之为“金甲综合症”)

尾声

可能是我们被A sir扁得太惨，他很过意不去，就原谅了我们。后来我们打听到，A sir在大学时乃是某校中的星际杀手，以怪异的战术和变态的操作著称，人送绰号“舞状元”，传说可以用十二只自杀飞机同时撞上一架高速飞行中的拦截机……

(故事讲得真好，国庆师生肯定又大战了n场，这点银子拿去就算是练兵花销补贴了，谁说我的银子不好P！我侠义心肠乐善好施卓大善人最喜欢听故事了，呵呵)



□ 武汉 LIIIU

我的LIIIU(ASSASIN)前天毫无悬念的升到了99级。我有点茫然的感觉，好像失去了什么似的。这次玩毁灭之王跟以前玩D2的感觉完全无法比拟，可能是我的装备太好了吧……打怪物一点感觉都没有了，只是剩下找更高更强装备的一点点渴望支撑着我反反复复的一遍一遍的将DIABLO、BAAL斩于马下。下面将我本人及几位玩友在游戏里找到的比较变态的装备罗列如下：

1. 所谓变态的装备，自然有它变态的道理！其实打了这么久的游戏，好装备见过千千万，但是那种一看到就让你目瞪口呆、冷汗直冒、血液逆行、屁滚尿流的装备倒也不是很多。可谓“不怕做不到，只怕想不到！”“人有多大胆，地有多高产！”……那么就让我们先来看看第一件！

这是游戏里不能不提到的东东。因为就是它，让杀怪物的挑战性和乐趣化为乌有；就是它，让无论哪个级别的冒险都像是在normal级一样无趣；就是它，让跟我一起的游侠angel将conviction后的BAAL两刀砍翻，diablo3刀结果，让冲得稍微慢的兄弟连BOSS最后一面也无法见上；就是它，让第Ⅴ幕第5个任务中的3只号称狠天狠地的上古野蛮人在复活的同时被打死，姿势都来不及改变；就是它，让我们走过的路上铺满金色绿色装备，捡到令人厌烦，一次我们一个同伴KAKA(DRUID)捡到一件白色物品，我们全部停下手中的活，围上去象看什么一样轮番欣赏，啧啧赞叹。这是一个比双手双武器BUG还要恐怖的东东。资料片刚上手我们就发现暴雪变得慷慨了不少，但是在看到它的时候还是忍不住魂飞魄散。

我永远也忘不了那天。7月18日。那天黄历上写着：廿八，小暑，微风，宜远行。说是从此进入了一个万物鼎盛的时期。在那天早上，和我们一起征战的Hp(NECROMANCER)对我说了一句话。

“咦，我捡到了一个金的Charm?谁还有鉴定卷?”

没人理他。大家继续痛苦奋战。因为平心而论，Charm实在也没什么好货。只是金的Charm确实没见到过。

他也就和平常一样继续战斗。但是不久他就因意外回到了城中(NECROMANCER实在是太差啦，打一个小喽罗也要半天，别人碰他就挂了，经常5分钟死掉3次)，顺便鉴定了一下……

“啊……”我们听到一声如丧考妣的呐喊。

“怎么啦，又死了几次?”可是他明明还在城中。

“我……我……”只见他慢慢站起身来，表情变得说不出的诡异，“我捡到了一个极品!!”

那时我们根本没意识到这是一个划时代的开端，因为毫无前兆！

“又捡到+114mana，55life的戒指?”以前他管这叫极品。

“不是，是那个金Charm！叫Corruption rift，+7 to all skill levels，+100%机会获得魔法物品!!还只占一格!!!”

“require呢?多少级才能用?”我尽量冷静。

他摊摊手，“没有！没有任何要求!!”

“啊??”“不会吧，暴雪真会做出这种东东?”“假的吧?骗人吧?搞笑吧?我是在做梦吗?我的神志还是清醒的吗?我还在呼吸吗?我死了!”“嗯嗯～，别这样嘛，人家受不了了!”“疯了?我疯了！啊哇哈哈哈～～～”

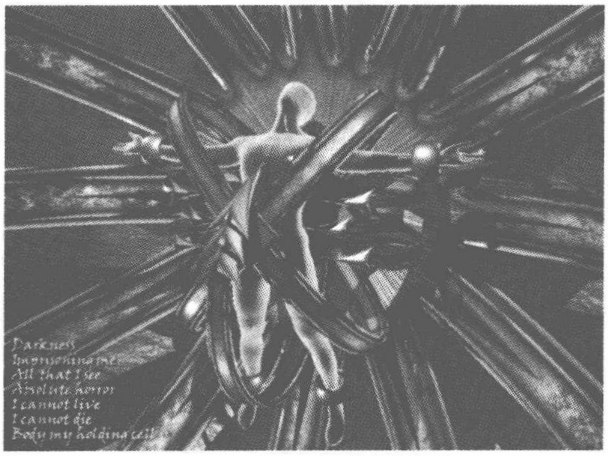
那天上午就这样变得很混乱，乱糟糟的，大家吵吵嚷嚷，疯疯癫癫。局面完全无法控制。

接下来的事我就不用多说了。大家利用网络复制大法，每人身上都带上了20－25个这玩意儿(kaka例外)。我的LIIIU(ASSASIN)的技能基本上都升到170－180级左右(具体记不清了)，影子大师有1万多血，攻击+2600%多，所有抗力+80%，而且只耗40mana。我的火陷阱伤害达到了2000多，攻击命中率2万多，活生生成了个superwoman。angel(paladin)的conviction－100%防御，降低1000%的抗力！在狂热后单手攻击达到5000～12000，攻击命中率3万，而拯救在226码的半径内提供所以抗力+120%的温煦服务……结果导致敌人变得好像很害羞，还没跑到它的身边就飞灰烟灭了。给人印象最深的是去打hell级第Ⅴ幕第5个任务中的3只野蛮人，我才刚刚放了几个光陷阱，angel刚跑上来，只听当的一声响，野蛮人就又变成了雕像，好像从没复活过一样。只是我们或多或少升了几级。跟在我们后面的一个31级弓箭手(sq苏淇)瞬间升了17级。我觉得没看清，要求读档重新来过。于是大家又打了一遍。唉，这回还没在视野范围内就听到当的又一响，野蛮人又拜拜了。我非常愤怒：“是谁?是谁打死他们的?”大家你看看我我看看你，都说：“我们也很奇怪啊?都没有人出手啊?就算是出手，再厉害也无法在一瞬间同时将3个人杀死吧?”最后，angel指着我说：“就是你打死的!”原来我有个习惯，边跑边放陷阱，而angel一直都在审判！于

是……在我的要求下，大家又重新打过一次。我自恃机器速度够快、反应够敏捷，将鼠标移在野蛮人身上，想研究研究它血的微妙变化。结果我一点开圣坛，一阵风起云涌，画面稍稍顿了一下下，只听熟悉的当的一响，野蛮人被满门抄斩，死的一个不留。我什么都没看到。“没有人看到他出手，因为看到他出手的人已经死了。”我莫名的想到了这句话。“angel！你能不能不用审判！！再来一次！！！”结果也是最后一次，angel果然没用审判，3个可怜的野蛮人终于跳下了神坛，战吼的战吼，跳斩的跳斩，旋风的旋风，可是我亲眼看见那个使旋风斩的家伙像陀螺一样在angel身上穿过来穿过去的，那个扔飞镖的也朝angel使劲招呼，扔得呼呼作响，而angel却好像无动于衷。“angel！你在干什么！”“老大，是你叫我不要出手的，我站在旁边瞻仰一下上古艺术品。”“不是说这个，为什么你好像不会掉血一样？”“喔，我用了圣光盾又用蔑视，防御就成了22万多，75%格挡率，持续半小时，他们只有5%机会打到我（好像做广告一样）。”我昏……“算了！”我无力的挥挥手，“杀了他们吧，爽快一点，别累着他们闪了腰……”话未说完，只听又是当的一响，我的心一紧，就听angel说：“哎呀对不起老大，我不小心用错铁锤……”我苦笑，这就是号称最难的任务吗？

以后打baal也就没有了悬念。那时我还在baal的宫殿里溜达，忽然地动山摇，又是angel紧张的跑过来，慌乱的解释：“我我只随便砍了两刀，不是故意要弄死它的……”我面无表情的点点头。baal死后掉下的全是稀有物品，因为那个金Charm有一项属性叫“+100%机会获得魔法物品”，而我们这么多人，身上放了这么多……所以一路跑来，满地都是金色和绿色的装备，现在暴雪做的绿装备强悍了不少，我们拣了一些穿好，不过老是看到绿装备就有点烦了，特别是sigon's这一套，动不动就掉出来，5分钟不到就可集齐一套。有时随便打死一个怪物，掉出3件一模一样的来，看得人都直叹气，唉……

就这样，我们反反复复打着diablo和baal这两个帅哥。经常是没跑到baal旁边，baal就奄拉在墙边断了气。明白的知道是被我们给打死了，不明白的还当是baal自个儿撞墙寻了短见。其实这么富有想象力的话还真不是我先说的，一天，某个兄弟跑来我们寝室串门玩，正好给撞见我们在屠城，都杀到baal老巢去了。那家伙一看两眼就直了，声音也嘶哑了：“好家伙！baal……baal……它它它撞墙自杀啦！”我想



这这这可能吗？kaka在一旁，义正辞严：“我要真是baal我一见到你们几个变态立马自杀！有墙撞墙，没墙跳河！省得被蹂躏！”我想他说的还真有几分道理。

2. 好！花开五朵，各表一枝。再讲到另一件变态的装备，好汉排座次，它排第2位。废话少说，它的名字叫constricting ring，是一件稀有物品。它的属性讲出来会吓死人，第一行就变态的可以：掉生命10，就是说，站会儿不动也会掉血！可算是一项双刃剑的性能。不过其余几项足以弥补这点小小的遗憾：所有抗力上限+15%（即加到90，最大也才95啊），所有抗力+100%，+100%机会获得魔法物品。怎么样？是不是很cool？其实我在网上论坛听说有一更狠戒指，名字相同，属性更不可思议：百分之百的使出20级的Nova、可以使用100次传送、+5所有技能、所有抗力上限+25%、所有抗力+200%、+107%机会获得魔法物品、恢复生命+21、-32强壮。简直是把我的戒指性能翻了一番！不过我自己本身并未打到过，耳听为虚，不拿出来进行比较。另外我说的那个戒指，属性虽然一级棒，但却并不实用。因为它的要求太高太高了，需要95级才能佩带！是不是很无奈呢？其实我想定是暴雪出的卑鄙点子，用这么好的东西勾引你去升级！因为我巴巴的升到这么高级别，就是为了能用它啊！其实等级低也完全可以拿storm band ring（毒光火抗+15%、冰+43%、每次打击偷取6%生命、+143攻击命中率、+13敏捷）、raven grasp ring（所有抗力+15%、每次打击偷取5%生命、+139攻击命中率、+11敏捷、+41mana、+33life）等来凑合，都只需要45级就可以了，可谓物美价廉！不过当然算不上极品。

3. 说到第3件，其实几乎是和第一件同时现身的。话说当日hp捡到那惊天地、泣鬼神的宝贝，立下汗马功劳。我们不禁对这个其貌不扬不堪一击的NECROMANCER多少有了些好感。当时我们要求他马上运行复制大法，让大家直接进入社会主义，他则哀求：“劳烦各位等我捡回我的肉体先？”大家恍然大悟：“没问题！你去吧！我们保护你！”“不！no保护！”hp在这方面有着异乎寻常的执著，他固执的认为当那头怪物把他一巴掌扇死的那一刹那起，怪物就不再是怪物了，是他的仇人（hp在一旁咬牙切齿：不共戴天！有你没我！不杀这厮，誓不为人！）！他也不再是他自己了，是“炽天使”！他和怪物的关系也不

再是“帅哥与野兽”这么简单了，是“革命者与阶级敌人”的关系！那么理所当然，他必须亲手结果之，如假旁人之手，则是懦夫之举！大丈夫不屑为之！若有不识时务者非要插手，他则立马引刀自决——冲进敌群，仰天长啸3声(如果来得及的话)，吐血数斗而死！末了不仅不领好意，反而视你为仇人！一有机会就谋害于你，如：在战场上假意为你开个回城门，让你回城，尾随你回城后突然撒腿跑掉，让你没法迅速返回战场；抑或是敌数众多，激战方酣之时，冲向你把容易造成延迟的诅咒挨个使一遍，画面一顿一顿的，等你回过神来，说不定已经挂了。其实就这几招，并无甚新意，久了大家也就熟了，不再上当。偏偏他自己乐此不疲，津津有味。经常可以听到如下话语：“angel，从我的门走吧，这边凉快！”“kaka，亡灵一族竭诚为你服务！”……再有上头提到的发现baal撞墙自杀的那位，刚到我们寝室，hp就诚恳的对他说：“来吧，来吧，我们联机吧，来嘛，你不要这么残忍的拒绝真心实意日月可鉴的我……”其实关于hp的狠辣，那家伙也早有所闻，不过hp都这样说了……于是勉为其难陪他打了一回，我们就听到：“啊哈哈哈……”“嘻嘻嘻嘻……”“喔嚯嚯嚯……”“嗯哇哇哇……”的笑声不绝于耳。大家相视无语，果然不愧是亡灵族的！结果事后hp满面红光直剔牙，“爽！”，凌晨4点时都被他做梦笑醒，就这样过了好几天像中了降头(curses)的生活才慢慢恢复人性。

相信大家都对hp有了一定程度的了解，那么说回来，那天他自个冲出了城，只听得唰得一声响，他又回到了城中，痛心疾首：“它居然会圣光冲击！”。不会儿又冲出门去。唰，又回来了！这回更惨！忘了造回城门！又一溜烟小跑去了——大家看不过去了：“算了吧！”“no算了！我马上就将它打到怕了！”也不知道他莫名其妙的自信是从何而来？不过我要是怪物我确实会怕了他！“我们既然联了盟，你的仇人就是我们的仇人！让我们把它千刀万剐如何？”“no出手！这是我和它之间的私事！我要自己解决！完了会给大家一个交代！(台词?)”“那要不要给你立个牌坊！呕歌你一下?”“no讴歌！精神支持就可以了！”

我倒……我们只好采取迂回战术：“hp！这种不入流的小怪也要你亲自动手！太没面子了吧！”“是啊！你一个小指头就可以不费吹灰之力将它打死！又何必跟它一般见识?”“放了它吧！好难得有一个怪物将猝不及防一时不慎的你打死！很罕见啊！留它一条狗命作纪念吧！”“是啊！打它没的堕了你的名头！”“你看你这么赤身露体的在外头，风吹日晒的，对不起这张皮……，再说这儿又有女巫又有刺客的，在女性面前，于你的帅哥形象有损吧！”“对啊，你又不是天体会员！这样实在不符合你一贯笑傲江湖快意恩仇的潇洒风格！”“算它福大命大！放它一条生路，让它苟延残喘，在内疚与自责中凄苦一生吧！比一刀了结了它岂不是更爽！”“它命犯天煞孤星，注定无伴终老，孤独一生！……”

一边说着，一边辅以行动，大家假意袖手一旁，一等hp回城，马上关了音箱冲过去一阵乱砍，或将小喽罗勾引开来一边结果，或将可怜的BOSS一通围殴(还好它不会自动加血的！)。不会儿就见了成效：“哈哈！看强悍的我！放毒最在行了！才回城一会，它们就纷纷倒地毒发身亡啦！”不知究竟他有没有看到这群怪物都是immune to poisn的呢?不过大家当然乐得他这样想啦！终于那不知前世做错过什么的boss被他折磨而死！“哈哈哈哈……看看我！请称呼我无敌的k……hp吧！天上地下，惟我独尊！”我们想：“是‘你不去死，叫谁去死’才对吧！”

“现在捡回了你神圣的肉体，让你灵肉结合了……我们也该开始copy了吧?”

可hp好像没听到一样。

“终于手刃了仇人，感到异常失落吗……”

hp还是没有做声。

半晌，hp开口了：“我……我！”“尿急吗?”光看样子倒是很像。“不不……”“啊?莫非你已经……不会吧?喜极而泣双管齐下?我们这是寝室啊大哥拜托你不要这么……直接好不好?”大家面面相觑，“这家伙真的是我们的战友吗?可不能让别人知道了……”

“不是的啦，人家捡到一个项链嘛！”“你喜欢的话我箱子里有25个，麻烦你做点正事好不好?”“我的是金色的！”“金色的也有好多！”“是叫外婆(viper) clasp，+7野蛮人技能、恢复生命+5、抗毒+18%、抗冷+207%、抗光+174%、抗火+22%、+52mana、+53life、+17强壮！”

“啊！”这是我们那天受到的第二次无情打击，“这真的是一个项链吗?”“我也觉得像套装啊！”为什么hp那个衰人会有那么好的狗屎运啊?我们会很自卑的！而且……“为什么要加野蛮人技能，我们都没有人用的！”“还一加就加7点，周末酬宾吗?卷纸买一送一?”“是啊，以前看到最多也只+3点的！”“没有过渡产品吗?我很难接受的！”……

“hp你是我们战斗不可或缺的主角！不可多得的灵魂人物！每当你矫健的肉体……不，身姿出现在我们面前，大家就会眼前一亮，觉得有了无穷战力！妖怪也四散奔命！only you，能伴我去杀妖……”“hp哥，你的个人魅力甚至掩盖了整个游戏的光辉！端的是英俊潇洒风流倜党风魔万千少女啊！”(angel真是真心不是故意读错的吗?)……“哈哈，其实我也这么想的……”hp不好意思搔搔头。

大家纷拥而上，猛拍hp马屁，倒是真心希望他能再打出好装备来，因为傻人有傻福啊！

4. 亡灵巫师专用之弩！

什么什么？是不是写错了？亡灵巫师什么时候改用这玩意儿？想和亚马逊女战士竞争抢饭碗吗？好，让我们来采访一下身为 necromancer 的游戏大功臣界内奇才素有“少女杀手”之称……的 hp 先生：“hp！你好！很高兴见到你！你可以向广大爱戴你的观众介绍一下这个名为 pus spiter 的 siege crossbow 吗？！”“当然！大家好！我就是大家日思夜想魂牵梦绕的 hp！hp 就是我了！给点掌声！这边的观众！还有那边！我爱你们！叭！叭！叭！……你刚才说什么来着？”“弩！”“喔，关于这个弩呢，真可谓是一言难尽！其实我捡到过更顶级的装备的！这比起来，简直是毛毛雨啦！想那天……”（一小时以后）“对。事情的经过就是这样子的！实际上我这个人基本上是很内敛的，还有点害羞，你们这样赞我，我会脸红的。啊，关于这个弩嘛……怎么说呢？基本上我是决不会用的！虽然它的伤害有 58－121，算不错了。可是大家都知道了，我这个人要求是很高的，而且一个 necromancer 拿着个弩满世界跑，也有损我的高大形象的！不过话说回来，这个弩的属性还真有点邪门，什么 3%机会施放 poisn nova 啊、＋10%抗毒上限啊、＋18－47 毒伤害啊……这些我都不说了！说说两项最变态的：一，需要－100%！是个什么概念呢？就是说敏捷啊、强壮啊，都只需要 0 了，就是说只要到 36 级就可以毫无保留的献给你用了！真变态！二，＋necromancer2 点技能！你们说是不是很不像话呢？而且这件装备是稀有物品，也就是说是暴雪为 necromancer 量身定做的！真变态！！你看暴雪怎么能这样呢？算了，不说不开心的事！其实这把弩很像我 5 岁那年的生日礼物，说到我 5 岁，啧啧，那可真是人见人爱！小的时候……是谁用内裤扔我头的？啊……我的话还没说完……我的 E－MAIL 是 huuh@263.net！mm 可以发照片给我，我至今单身一人，苦－苦－的－等－待－着－你－的－到－来。啊，那哭泣的风，是我无尽的哀愁，啊，那哗啦啦的小雨啊，请把我带走……救命啊，我还没留 QQ 号啊……”

“hp！hp！你还活着吗？先不管他，其实我们也捡到过一些项链那戒指啊的，同时加两个人的技能！显然是没人能物尽其用的！不过都是金色的装备，而这个弩是稀有物品，也就是说是暴雪故意做的，动机是什么我们就无从得知了。不过它因此当之无愧入选我们最变态装备！”

5. 金禅宝甲！

由于一些原因，我只是简单的介绍一下这件盔甲的性能：of grounding shadow plate，最惊人的就是它的防御了（其实每一项都很惊人啊）：5382，required：强壮 230、等级 78，中毒时间－235%（还会中毒吗？），＋7 DRUID 所有技能，＋500%防御，＋最大 mana53%，＋95 敏捷，＋95 强壮，107%机会获得魔法物品，＋235%的金钱，还有二个洞可供 DIY。是不是看到眼珠都掉出来呢？好，不多说了，如果有哪位朋友捡到更变态的物品，请与我们联系（liiiu@263.net），参加“最变态装备”的评选，我们会在来信中随机抽取 100 位朋友，他们将获得 hp 生前亲笔签名的裸照（5 岁）。谢谢大家！我善后去也！

（这篇文章在令人开心之余还有指导玩家战斗的现实意义，抛开一大堆术语不论，所谓大俗才能大雅，这一点是达到与一刀流文章的异曲同工之妙。

（许久以后，卓叶的电脑屏幕上还闪动着遥远地下传来的 QQ－这群变态走了没有，走了没有，走了没有————）

——卓叶）

我，时不时来个电话，让我过把瘾，（上接 243 页）对话如下：

“shingstar，OK？”

“HOCY，Let's go！”

“造农民，分农民采矿，宿主顺时针方向探路。”

“Yes，Sir。”

“造狗池，造地刺胚子，造气矿……”

……

就这样，我说我操作，虽然我看不见那激战的画面，我只能听见，但我感受到运筹帷幄、临阵指挥看酣畅淋漓。正如《长征》中毛主席指挥四渡赤水看英姿！一次一次我胜利了，我结结实实过了一把嘴瘾……

又是一天清闲无事，接到 BOOM 的电话。BOOM 是我的初中同学，我俩并称“星际双骄”。而我对老友们的盛情邀请早已厌倦。

“抱歉，我没空。”

“请个假嘛，到我家来，快。”

我踏上从前奔赴“战场”用的“28 拐”，BOOM 笑眯眯地迎接我，我发现 BOOM 的电脑没了显示器，BOOM 笑说已经被没收了。

“同是天涯沦落人。”我悲叹。

BOOM 却领我看他的新书，全是清一色的数理化复习资料，而且连 BOOM 最头疼的作文也写了厚厚的一个硬皮本。我惊呆了！

“廖歆，我们的境况相同，我知道你很难过，但我们的生活中除了游戏，还有很多，既然两年内游戏无缘，我们应该努力在两年后对游戏说：“‘我玩你，我无愧！’拿出游戏的劲头，其实你很棒！”望着 BOOM 真诚的面容，一股冲动涌向俩全身。感谢 BOOM，我找到了自我。我飞车回家……

回到家，HOCY 的电话：“shingstar，来一局，怎样？”“谢了，我在家玩！”“什么？说清楚点，喂喂喂……”我挂断电话，冲进书房，写下：“为两年后在名牌大学里玩电脑游戏——奋斗！”

我找出那本被我封印已久的《黄冈考典》，翻开它，在第一页输入“廖歆”，进入第一题，唔，充其量不过是一对狗狗，“嘿嘿！”我抓起笔，干掉了它……

（虎头－猪肚－蛇尾，唔——不错不错，和《喜剧之王》架构有同样的优缺点，我说廖歆啊，你那个笑眯眯的 BOOM 朋友怎么看怎么像一个地下党啊？——卓叶）

□ 广西 廖歆

任何事物对于每个人来说，总是在失去之后才懂得珍惜。

——题记

月明星稀，在课桌前捧着本《新概念英语》的我，无奈地熬到了10:30PM。一声门响，一个意识闪过神经——家里没人了！此时不“搓”更待何时？我在阳台上望了望，确信危险解除后，在冰箱冷藏柜的最底层，翻开两只冻鸡和一大块猪肉，在最深处找到钥匙——老妈做梦也没想到我把钥匙就藏在她形影不离、朝夕相处、爱不释手的冰箱里，它印证了一句话——越危险的地方越安全。开门后，迅速开机，拉出键盘，放入那张《天之痕》光盘，立刻随主角踏上梦境旅程……为了防止万一，我时不时跑出去看看有无可疑情况，并确定我的“三重门”已经上锁。我又回到电脑旁，“这该死的盘古，放个元神出来就把老子耍了一把。”我叫骂着。当我战胜盘古，扛着盘古巨斧逃之夭夭的时候，“格拉格拉……”恐怖的开门声，犹如《生化III》中僵尸的呻吟那样令人发毛——第一重门被打开了，接着又是一阵僵尸叫——第二重门被打开了，此时即使使用“金蝉脱壳”也跑不了——第三重门打开。老爸看见畏缩在电脑旁的我，脸部表情变化速度胜过“小狗变飞龙”。此时我心中感觉像拿着小刀对付跟踪者，但仍故作镇定。更可怕的是老爸看见屏幕上出现的一串字符：“我真的好喜欢好喜欢廖歆哥哥喔！”这讨厌的小雪，原以为你清纯可爱、朴实善良，没想到却是彻头彻尾的XX精，为什么不早说，偏偏……(注：玩RPG，主角名能改的一律叫廖歆)老爸二话没说一个巴掌劈头盖脸打将过来——电脑被关了。死一般的沉默之后，火山终于爆发了——该来的还是要来的，老爸从盘古开天辟地到江总书记“三个代表”重要讲话，从日本执意修改教科书，到美国建立导弹防御系统，再到北京申奥成功，古今中外，多方位，全天候，三维立体地阐述游戏的来源、性质与利弊，凡所应有，无所不有，其势犹如十万ZERGING冲向一位打完子弹的机枪兵一般。在文科出身的老爸的严厉措辞下，我等理科出身任何辩解都像狗海遇到飞龙群一样苍白无力，毫无作用。

第二天早上睡到11点，发现书桌上俨然多了一本《黄冈考卷》，还有老爸的字条：

歆：

好好看书，将来考上大学，到时所有游戏随你玩。

爸

即日

拿着纸条，料想两年书呆子似的生活和没有游戏的乏味涌上心头。我疲惫地啃着早餐——不，应该是午餐。此时电话响起，一听就知道是DUCK的公鸭嗓：“喂，歆哥，下午有人向我挑战星际，浪宇网络，过来帮忙，待会见！”该死的DUCK，他不知道我的处境，竟然还勾引我，我跟你……

就这样过了两个月，每天都想念游戏，苦于无力回天。晚上跟舍友们卧谈游戏，讨论星际的战术、半条命的激烈、大富翁的爆笑、仙剑的柔情，成了我们学习之外的快乐，仿佛全宿舍都在连网玩游戏一样。有几个没被封杀游戏的家伙经常提起新的游戏如何如何，我们剩下十几条友冲上去，顾不得深夜扰人清梦，顾不得下一周会有校领导的纷飞唾沫跟游泳(不解——卓)，把那些人修理一番。偶尔有时候能跟几位女生谈到仙剑，大富翁，感觉和可爱的MM们还是有共同语言的，也好显示自己“知识”渊博，告诉她们李逍遥的等级改到99级的情景，就可以看到一双双比鼠标还大的眼睛(卓：这个比喻实在是……)，随后群起要我教她们用FPE2000。唉，游戏如此美，只与我无缘，不由让我大发感慨，挥笔写下数千字，实为妙手偶得。没想第二周被舍友STRONG拦住，伸手便打，我等黑面小生，手无滑鼠之力，何以抵抗？问其根源，原来其父母看了我等拙笔《游戏无罪》后，感到已有家长榜样在先，封杀游戏，后悔未对STRONG严加管教，遂让STRONG成为“廖歆第二”。为游戏而受皮肉之苦，对我来说还是头一遭。

某日舍友Y君发现澡堂内隔壁宿舍的留言：“本战队均由人类组成，操作星际、雷神、半条命、帝国均可，算不上战无不胜，也算攻无不克，有挑战者请将战书放在澡堂第三根水龙头下。”Y君大怒，劝我出山，我未答应。于是率队参战，大败而归，噩耗传来，心头一阵绞痛，不禁吟诗：但使龙城飞将在，不教胡马度阴山。

某日老友MC.HOCY生日，邀我等星际迷做客，不约而同聊起当年辉煌。HOCY一声令下，全体挟我杀向机房。阿弥陀佛，逼老纳开了杀戒！一进界面，似曾相识，但水平决非当年，当HOCY一大群狗狗挂着尾巴咧着嘴屁颠屁颠冲过来的时候，我只有几个无奈的机枪兵端着无奈的枪躲在无奈的地堡里无奈地射击，不久屏幕上出现“shingstar has left the game”。当年对付MC.HOCY之流连大脑都用不着。如今竟成理论上的巨人，实战中的矮子，真可谓是“英雄随风逝，宝剑锈斑斑”啊！

几个月后，传来HOCY考上重点的喜讯，父母决定以资奖励，HOCY捞了一台PSII?！……简直让我牙齿抽筋、头发骨折、口水四溅……记得我考上重点那一年，光驱坏了一个暑假，人衰不能怪社会，别提了……HOCY为了安慰(下转第242页)

□ 南京 黑色九分钟

姓名:老米同志

初始能力:武力:60 **精神力:**90

政治:90

智力:95 **魅力:**60

名声:16000

列传:老米同志,南斯拉夫人,五十多岁了,为了中国人民的足球事业,不远万里来到中国……

特技:

NO1 **天变:**改变天气效果,己方士气最大上升,老米同志此次东行也让我们见识了如此高科技,因为MP消耗高达80,开赛以来只在卡塔儿使用一次。

NO2 **收拾:**己方"挑拨"、"混乱"状态消失。

NO3 **同讨:**作用后对方内讧。西亚联盟未能形成,为鹬蚌相争所代替,提前两轮出线全仗此特技。

NO4 **神算:**先算出16分出线,后算出提前两轮出现,最近算出同讨特技使用之后卡塔儿与乌兹别克战平,心想事成,发发命中。

NO5 **伪报:**造成对方主将撤退,哈吉之流中招之后皆纷纷下岗。

NO6 **圣痕:**得到神仙赏识,要求拥有10个以上的特技与宝物,以上初始设定还远远不够这个数字,所以这位同志以前的"神奇"不过是攻击豁免率高一些罢了,不过由于这次装备了如下高科技兵器,加上还有"理想"助阵,名声暴涨得不被神仙知道都不成,难怪客场战胜阿联酋之后他要仰天长叹"阿弥陀佛",哦……错了,南斯拉夫语听不懂哦,好像是什么感谢上帝来着。

装备介绍:

攻击系宝物:

NO1 **宝物名:**郝海东 **宝物类型:**的卢;**产地:**大连;**攻击方式:**震荡

特技:1、强行;2、弃舌;3、商才

附加属性:妨主是的卢,越马檀溪也是的卢,故忠诚度波动+-30;活力+5,强行造成对方一回合混乱,20%几率造成敌方逃跑;商才特技附加购买运动鞋价格-20%。

NO2 **宝物名:**杨晨 **宝物类型:**赤兔;**产地:**德国;**攻击方式:**溅射

特技:1、神速;2、突击;3、攻城;4、乱射;5、鼓舞

附加属性:魅力+20;对方防御系装备每回合耐久度损耗10%;己方攻击系装备耐久度损耗速度-5%。

NO3 **宝物名:**祁宏 **宝物类型:**落日弓;**产地:**上海;**攻击方式:**投射

特技:1、神眼,敌方后场视野全开;2、智囊,精神力 to max;3、无双;4、伏兵

附加属性:活力+10;武器攻击速度+15;魅力 to max;4、引导攻击;

NO4 **宝物名:**马明宇 **宝物类型:**识途老马;**宝物类型:**战锤 **产地:**四川

特技:1、激励,己方士气每回合自动上升;2、雄起

附加属性:敌方轻骑兵速度-20%,重骑兵效果-50%,防御+10,活力-5;个人爆发力 to max 时附加狂暴特技,所有能力最大上升。

防御系宝物:

NO1 **宝物名:**李铁 **宝物类型:**风神盾 **产地:**辽宁

特技:1、无双,对方包围效果无效;2、一骑,挑战方(盯防者)HP自动下降,70%造成对方挑战者抽筋

附加属性:1、防御系活力+20,进攻系活力+5;2、所有防御装备耐久+20;3、对方攻击效果-10%(注:不防精神攻击);4、对方速度-20%;5、行动力每回合自动恢复至上限;6、价格X3,购买单位变为美元。

NO2 **宝物名:**李玮峰 **宝物类型:**镜铠 **产地:**深圳

特技:1、铁壁;2、反计

附加属性:反计特技附加10%几率专职为攻击系宝物,攻击命中变为100%;对方弓箭类兵种无效,精神攻击效果-45%。

NO3 **宝物名:**范志毅 **宝物类型:**银铠 **产地:**大不列颠

特技:1、筑城,防御耐久度回合结束自动上升;2、大喝,己方士气每回合上升5,敌方进攻系兵种士气-10;所有防御装备耐久+10。

NO4 **宝物名:**孙继海 **宝物类型:**攻防辅助 **产地:**大连

特技:1、挑拨,成功后对方犯规几率增加30%;2、全能;3、神行

附加属性:攻击力+20,防御+20;忠诚度+-30,波动视的卢马情况而定;30%抗火,25%抗电;辅助攻击命中。

NO5 **宝物名:**吴承瑛 **宝物类型:**攻防辅助 **产地:**上海

特技:回归,回合结束后如对方使用宝物"红牌"则再获得一回合行动能力,自动存盘,与银铠配合使用后本回合攻击命中上升为100%。

辅助系宝物:

NO1 **宝物名:**阎世铎 **宝物类型:**玉玺 **产地:**足协

特技:1、口才;2、说得;3、侦察

附加属性:内政数值全满;同盟、外交要求成功率100%;每轮战斗结束士气、HP、MP最大上升;免费鉴定宝物,购买宝物价格-80%。

NO2 **宝物名:**中方教练组 **宝物类型:**孟德新书 **产地:** MADE IN CHINA

特技:伪报,四年前三个臭皮匠最终臭死一个诸葛亮,好在如今米

(下转252页)

□ 天津 晨曦之星

载誉归来

——盟军2角色采访

(10月28日异界讯)第二届特种兵军事技能大赛在9月28日隆重召开,为了在世界和平统一的情况下使各国能够居安思危,联合国不定期举办本大赛,第一届大赛受到了全世界的瞩目,电视转播在各国的平均收视率超过了5%,所以今次大赛将向全球直播。

比赛开始一个月后,冠军产生了,看,他们向我们走来,PYRO分队!

下面由我为大家做现场采访。

记:"欢迎你们归来,你们是人民的英雄,JACK上尉,作为队长,对关注你们的人说点什么?"

蓓蕾帽:"间谍是我们分队的新闻发言人!"

记:"……那就请DUCHAMP先生为我们讲两句。"

间谍:"首先感谢大家对我们的关爱,也谢谢大家对我们的支持,我们的成功和你们是分不开的,希望大家继续支持我们!"

记:"谢谢DUCHAMP先生的精彩发言,那么请问,你们对本次大赛的比赛场地有什么看法?"

间谍:"呵呵,本次大赛的场地设置比上届难度增加不少,不过在战术上也不是没有破绽,开始时据说是按照二战时期的战场布置的,而且假想敌也是穿着当时油漆匠军队的军装以增强感觉,而我们到了才知道,原来还有模仿中国八年抗战时的场景,说实在的,身为法国人,我对那段历史不了解,这次真是大开眼界了。"

记:"看来组委会在这次大赛的场地布置上还是花费了不少工夫的,我们通过蜂型摄像机了解了比赛场地的鸟瞰图,也几乎知道你们的每一步行动,我想知道,你们在本次比赛中经历的最惊险的事是什么?"

间谍:"我想还是让队长来回答这个问题比较好。"

蓓蕾帽:"好吧!记得有一次,在我们执行任务的必经之途上,有个活动哨很碍事,我就自告奋勇去除掉他,谁知道在接近他的途中发出了声响,他发现我了!我嘴里咬着匕首想:完了,死定了,被扣分不说,后面的任务也完不成了。谁知道这个背着步枪的傻小子不开枪也不报警,居然跑过来打我!真不知道他们吃的什么,穿军靴踢我都不疼,我赶忙一刀划开了他的小腹。嘿嘿,真感谢那个白痴,不然我们就全玩完了。"

记:"那你认为这是组委会任务设置的问题还是别的什么原因?"

蓓蕾帽:"我不知道,我们一向是隐秘行动,那次被发现是个意外,仅仅是个意外,我不想多谈。"

记:"原来如此。其实我们对于比赛中的花絮是最感兴趣的,有什么有趣的事可以和我们一起分享吗?"

司机:"我到知道一些,原来这些假想敌都是大烟鬼。他们的视力会因为一包香烟迅速提升到6.0。那次我在执行任务时在一个敌人固定哨视线里匍匐了将近5分钟他都没有发现我,而当后来我把一包香烟扔到我刚才爬的地方时,他居然看见了,也因此,他在拣烟的途中掉入了我的陷阱。顺便说一句,我的身高是6尺2寸,一包烟大概有多大大家都知道的。"

记:"或许是组委会没有配发香烟吧。这也为你们的行动提供了便利,不是吗?"

(看到在一旁不说话却朝镜头大摆POSE的NATASA,记者不失时机的凑过去)"NATASA小姐,我是你的忠实崇拜者,请您给我签个名。"

"CUT!"愤怒的导演走过来用分镜板在记者头上敲了一记,并在顺手把签名抢去后说:"这轱辘掐了别播!"

(重新开始)

记:"NATASA小姐,请问你在化妆上有什么心得?"(看到导演会杀人的眼神后记者又补充道)我是说,"嗯,你是怎么骗过某些任务里的日本人的?你如何使他们相信一个金发碧眼的欧洲女孩是他们的战友?"

NATASA:(收起笑容,摆出扑克牌脸)"这是军事机密,无可奉告!"

记:"对不起,那对于有消息说你和DUCHAMP先生能力重叠,你有什么看法?"

NATASA:"我并不这么认为,你要知道我们是一个整体,完成任务是首要目标,个人不在考虑之列。"

间谍:"其实有时候2个人一起工作更有利于任务执行。我想我们每个队员都很重要!"

记:"都很重要吗?威士忌,你觉得你在队伍中的地位是什么?"

威士忌:"汪汪!"

记:"……呃,谢谢你的回答。"

(导演:"天哪!这个白痴,我要杀了他……")

间谍:"其实威士忌的作用还是很大的,在危险的任务中给我们一丝乐趣,而且有时也能帮上忙。"

记:"如你所说,每个队员都不可缺少。PAUL先生,从刚才你就没有说话,阴沉着脸,有什么不开心吗?"

小偷:"…………"

记:"说出来,或许我们可以帮你。"

小偷:"为什么?我可以一拳就把敌人打昏,为什么却一直打不死他们?我把他们打昏后在他们的太阳穴上有补了好几拳!难道是我不够强壮?(看着自己跳动的肱二头肌)不是的,一定是出了什么问题!听说你们中国有个鲁智深三拳就能打死人,他能为什么我不能?为什么?!"

………………………………

记:"观众朋友们,由于暴走状态下的小偷用头撞毁摄像机,导致信号中断,现场采访被迫中断,请观众朋友们谅解。今天的直播就到这里,我们下届特种兵军事技能大赛再见!"

□ 湖南 王浩

大话盛唐星际

其实，早在唐代，我国就有了十分鼎盛的星际文化。

当时出了个李白，他对星际文化的贡献，后世称之：“李白文章在，星际万古存”！此君文才斐然且热爱星际，擅使暗黑圣堂武士骚扰或快攻战术，玩多了以后体会很深，便写下了一篇介绍黑暗圣堂武士的不朽之作《侠客行》。

“赵客缦胡缨，吴钩霜雪明。银鞍照白马，飒沓如流星。”一开篇，便让人无法忘记黑暗圣堂那柄令人胆寒的利刃的锋芒。接下来四句简直就是黑暗圣堂的传神描绘！

“十步杀一人，千里不留行。”碰到了没带防隐行的大队机枪兵……即使你看不到我的身影，你也可以感到我冰冷的刀锋

“事了拂衣去，深藏身与名”只有隐藏，才是黑暗圣堂的生存与取胜之道！

接下来，李白就开始回忆自己打过的经典一役了：“闲过信陵饮，脱剑膝前横。将炙啖朱亥，持觞劝侯嬴。三杯吐然诺，五岳倒为轻。眼花耳热后，意气素霓生。救赵挥金锤，邯郸先震惊。千秋二壮士，喧赫大梁城”此段叙述的是一场 2VS2 的战役中，李白的盟友被两族人类兵临城下，眼看不保，李白的两个黑暗圣堂刚刚出来，一看形势不对，当机立断，展开逆袭，将寒光闪烁的吴钩，砍向了毫无防备的农民，一举扭转战局！此役过后，使用黑暗圣堂的李白声名鹊起“纵死侠骨香，不惭世上英。谁能书阁下，白首太玄经？”虽然那两个黑暗圣堂最终光荣了，但大局已定，李白诗中之英雄千古流芳！

大量史料记载，唐代星际最常用的地图就是 LOST TEMPLE。在当时，主基出现的高地称为“阴山”，通往高地的路口称做“蜀道”，李白就写过一篇介绍守路口的传世名篇《蜀道难》“……蜀道之难，难于上青天。”开篇便指出了路口的天然屏障地位。当狂热者面对堵住了路口的人族，确实只能慨叹上天无门，为什么自己没翅膀了。接下来，更是大篇幅将路口的险要描绘的淋漓尽致，然后点睛之笔“一夫当关，万夫莫开”指出，我们只要好好利用路口，便能以极少的兵力挡住对手的一级兵进攻，迅速攀升高科技。

唐代还流传下来了一些当时一些广为传播精彩战役的战报，至今我们读起，仍能感受到那时的惊心动魄，荡气回肠气氛。

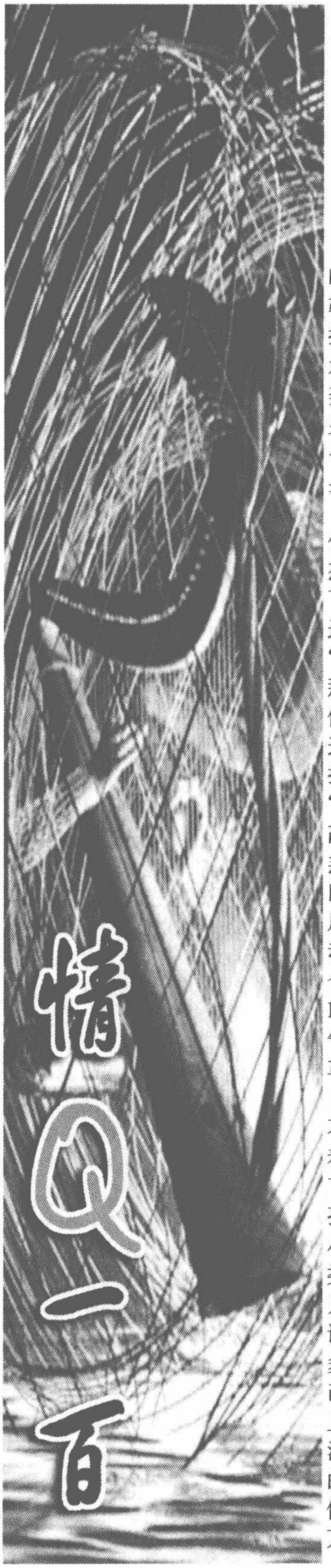
唐代著名战报记者王昌龄和李贺曾经有过一篇报道 zerg 和 protoss 族顶尖高手的经典之战地图：LOST TEMPLE。“秦时明月汉时关，万里长征人未还”战斗进行了一段时期后，清冷的月光照在神族的路口上却是发现空无一人，原来神族已经率领一支由航母，海盗机组成的混合编队冲到了虫族门口，对此时战况的描绘李贺写道“黑云压城城欲摧，甲光向日金鳞开”航母的威势可见一斑！虫族选手心情凝重“角色满天秋色里，塞上燕脂凝夜紫。半卷红旗临易水，霜重鼓寒声不起”虫族部队脸色都变紫了。就在这时，最精彩的一幕发生了，只见虫族用几个宿主引开对方海盗机的注意，接着“报君黄金台上意，提携玉龙为君死”为了让吞噬者能取得空战的最终胜利大片的自爆机用克隆的手法，奋不顾身地撞向了航母！就在一瞬间，战局被这些以死报主的可敬的小飞蚊一举扭转！紧接着，虫族从几个分基地出的大队刺蛇小狗直奔神族主基，踏平神族分矿，冲上高地，在其主基肆虐！连王昌龄都忍不住感叹“但使龙城飞将在，不教胡马度阴山！”要是家里的航母能及时出来虫族过不过得了那个路口，还不一定呢！可是，星际就是星际，十几秒甚至几秒就决定了胜败！

两族高手的第二战仍非常精彩，战报记者换成了严武。这一战，神族用炮台封住了路口，虫族于是“昨夜秋风入汉关，朔云边月满西山”，大规模空降到西面高地！可惜虫族棋差一着，在金甲虫，光明圣堂和炮台的防守下大部队转瞬间灰飞烟灭，而神族更是乘胜追击，海盗机蜂拥而上，连宿主都匹马不还！同时地面部队挥师直下，希望能一举取胜。对手不甘束手待毙，依靠丰富的资源，迅速赶造防御，决定死守。但神族实在太强，地面部队是挤成一片，虫族用来探虚实的小狗还没跑近就被无数光弹打得血溅当场。真是“汉家旌帜满阴山，莫遣胡儿匹马还”。待虫族后续部队赶到，总攻终于打响。是役，惨烈非常，风云因而变色，草木为之含悲！观战的陈陶有诗为证：“誓扫虫族不顾身，五队龙骑丧胡尘。可怜神庙旁边骨，犹是春闺梦里人。”虽然代价非常，但神族终于胜出！

唐代星际文化浩如烟海，以上只是几朵随意采摘的浪花。只有细加研究，才能真正体会到星际文化之“如绵绵之江水，滔滔不绝……”

（好文，十足扯淡好文，本来是作者投游戏文学大赛的，我先在这里给他发了，哈哈，好文那。

——卓叶）



只是一个NPC

文：小雨点

初次见他，大概是紫荆花盛开的时节。在图书馆外的报摊前，我踏破铁鞋无觅处的一本游戏杂志刚好被别人抢先一步买去。为了忍住不听话的泪水，在花香满径的校道上，我一路狂奔。停下来时，前面站了个气喘吁吁的男生，一把将杂志塞在我手里：“跑这么快，好难追。”呆呆地望着他远去的身影，我的眼泪终于夺眶而出。

后来常常在校门外的网吧里见到他，知道了他有一个并不特别的名字：杰。不知为什么，每次我刚找到位置坐下，他也就和他那群狐朋狗友们一起进来了。见了面，很自然地打声招呼：“嗨！”一来二去，渐渐就熟悉了起来。那时我正被一部《仙剑》弄得神魂颠倒，却又憎恶它阴深恐怖的迷宫。每当这时，杰总会坐到我旁边，很细心的关掉音箱，不厌其烦地为我引导方向。“左、右、下、上……”我在他的指挥下敲击键盘，顺从得象一只迷途的小羊羔。可是，一旦步出迷宫、眼前豁然开朗之后，我就把手一挥：“OK，滚吧。”然后就独自在那缠绵悱恻的故事里，感动得一塌糊涂，完全忘了旁边还有一个呆立讪笑的傻瓜。总觉得男生喜欢RPG，就跟喜欢琼瑶小说一样没有英雄气概，男子汉大丈夫，应该浴血沙场马革裹尸，去玩C&C或帝国才对。

然而杰玩帝国的水平实在是令人不敢恭维。我疑心他是不是言情小说看多了，自以为风流洒脱，在战火纷飞、人人自危的时候也还忘不了给女孩子献殷勤。“小小意思，不成敬意，请小姐笑纳”、“小姐赏脸，小人感激”之类的肉麻话，多半出自他口中；网吧里只有我一个女生，我虽看不起他的阿谀奉承，对进贡的物品却是来者不拒、多多益善。或者是好大喜功、爱表现自己的缘故，第一个挑起战争都是他，而且总是一发不可收拾，非拼个你死我活不可。兵多粮足，完全没有后顾之忧的我，一开始都只是作壁上观，等到他们杀得两败俱伤的时候，才一声令下，万马齐发，不费吹灰之力就可以坐收渔翁之利。就这样我渐渐成了网吧里小有名气的帝国高手，颇有“号令天下，莫敢不从”的威风。而杰却故意要挫我的锐气，每次我种田养羊正忙得热火朝天的时候，他常常会自以为是地冷嘲热讽：“农民，快去筑城墙啦！”、“哈哈，南面被人偷袭啦！”，我不胜其烦，狠拍桌子吼到：“烦不烦啊你，跟我妈一样！”网吧里的人都哄笑起来，他的脸早已红到了耳根。

平心而论，杰也算是个挺不错的男孩，可惜我跟他的交情只限于那个小小的网吧里，在外面遇见了，不过就打一声招呼。当时我是校刊的编辑，每天都抱着一大摞资料行色匆匆；而他大概亦是个大忙人，关于他风流韵事的传闻很多。我就亲见过几次，他和不同的女孩在湖边谈情说爱。那些艳丽娇媚的女孩，像茑萝一样依附着他。每每见此，我都淡然一笑擦肩而过，如同一个惯看秋月春风的老人。

后来玩《枫之舞》，杰执意要把主角改成我和他的名字，我开玩笑道：“不敢当啊，你那些东宫西宫、小姐姑娘们摆哪儿呢？”他装作迷惑不解而后恍然大悟的样子说：“哦，那些都是NPC，你才是真正的女主角。”后来他的好友来问，知不知道他对我有意思，我想了想，说，也许吧，那又怎样呢？是的，那又怎样呢？建立在游戏场上的感情，也不过是一场游戏，而我自诩思想成熟，非同龄人可比，自是看不起少男少女们小打小闹、争风吃醋的儿戏。他们都不明白我年纪轻轻何以如此冷淡，其实，我是把所有的热情都献给了一个不曾谋面的已婚男人。

他是市内一家电台的DJ，主持着一个相当受欢迎的品书节目。他学识渊博、幽默风趣，他走遍大江南北阅尽人生百态却仍然能够保持一颗纯朴的童心——这是我最欣赏的地方。曾经因为我写去的一封匿名信，他叫人到学校来贴了寻人启事，并且把电话号码给了我；曾经因为我说过喜欢巴蒂飘逸的长发，他把自己卷曲的头发留

到了肩膀。但是我却不够自信,怕自己的陋见寡闻与他的博大精深相形见绌,又怕自己稚气未脱的吊带牛仔裤、脏兮兮的波鞋在那些他司空见惯的都市丽人跟前不堪一击,所以始终不敢与他见面,只是在每个有他节目的晚上,都守候在收音机旁边,守侯着我那柏拉图一般的爱情。

九八年世界杯的决赛中,巴西队鬼使神差地输给了法国队。当时我从无数球迷的唏嘘叹息中,失魂落魄地走出投影厅,扑进网吧,杰已经坐在那里,正操纵着法国队在FIFA中跟巴西队激战,"要比试比试吗?"他心不在焉地说。我一股无名火起,冲上了绿茵场。悲愤的力量如此巨大,平常对于运动类游戏十分蹩脚的我竟然帮助巴西人把法国队打了个9:0。看着观众席上欢腾的黄色海洋,我心里有说不出来的畅快,扔下上机费头也不回地就走了出去,由始至终都没跟他说过一句话。后来,有一天经过足球场,看到他穿着齐达内的10号球衣,我才想到他原是法国队的拥趸,不由感到一丝愧疚,想着要还他个人情。

可惜竟没有机会了。以后的日子,我不得不为了考上另一个专业的研究生而努力拼搏,再也没有踏进过网吧一步。而杰,听说为了出国,也改掉了吊儿郎当的样子,捧起了厚厚的英文书。至于后来他GRE考了多少分,有没有拿到奖学金,我不得而知,而我自己考研却是一败涂地。

我丧失了继续拼搏的勇气,靠着那位电台DJ的广大神通谋到了一个不错的职位。在把我的资料拿去给他的时候,我第一次见到了他。跟我想象的一样,他成熟稳健、风度翩翩。看见他穿着牛仔裤脚踏耐克鞋,我忐忑不安的心一下子放松了。四年来的期盼终于得以实现,我却感到莫名的悲哀——曾经认为自己应该美丽动人地、平等地站在他面前,而为了这一层关系的缘故,却是永远也做不到了。

那天晚上他请我喝咖啡,在宽敞华丽的大厅里跟我侃侃而谈。他似乎是无所不知,无论谈及哪个话题都不会冷场。忽然他的手机响了,他拿起来"喂"了几声就关了机。我好奇道:"这么好的手机也会收不到信号吗?"他微笑着,脸上显出中年男人特有的魅力,说:"傻丫头,你以后应对付那些讨厌的追求者,也可以这么办。"

也许是我太幼稚,我实在想不到原来可以用这样市侩的方法去敷衍一个人,尤其是,一个热爱自己或者还曾经为自己所热爱的人。他可能察觉到了我的不自然,一时间也找不到什么话题。不知怎的,我说起了游戏——虽然从没有跟他谈论过这方面的话题。

"游戏?"他用很奇怪的眼光看着我说,"在我看来,玩游戏的女孩跟嘴里叼着一根烟的女孩没什么区别。"

这是我的父辈、我的上一代人对

于游戏的普遍态度。听到这里,我心灰意冷,自己塑造出来的偶像,开始在眼前土崩瓦解。原来长发、牛仔裤、耐克这些貌似年轻的东西,不过是残旧雕梁上新漆的朱颜。我奔放不羁的青春,岂是他年将不惑的保守心境所能相容;而岁月在他内心深处所刻下的沧桑,不经世事的我又如何能够解读呢?

一个月之后我换了工作,去了一个都市角落里的小公司。我依然玩游戏,却不再有激情,不再有感动。游戏,成了治疗伤痛的麻醉剂。我几乎断绝了与所有大学朋友的来往,在自己的世界里,孤独地工作、游戏、游戏、工作,日子就在我轻弹键盘的指间悄然流逝。

这时帝国已经出到了二代的任务版,接着《轩辕剑Ⅲ》也出了外传。当我独自在深邃昏暗的迷宫里晕头转向的时候,当我在帝国里被那些乳臭未干的中学生打得落花流水的时候,我不禁想起了杰——那个曾经在迷宫里为我指引方向,在战场上为我雪中送炭的男孩。这时我才隐隐约约地感觉到,其实他才是一个真正的游戏高手,而我当年那所谓"战无不胜"的荣耀,原不过是踏在他肩膀上的狐假虎威啊。我肆无忌惮地践踏着他的尊严,而他却一直在义无返顾地为我摇旗呐喊……

在一个秋风萧瑟的日子里杰的好友来了E-Mail,约我同去为杰饯行。他已经办好了出国的手续。天意弄人啊。昨天,我们不是还一起坐在游戏之前,一起欢笑,一起感动的吗,而当我从那虚拟世界的镜花水月中回转过头来的时候,他已经倏尔远逝,站在了云和山的彼端。

他依旧是那么的关怀体贴,小心翼翼地为我拉开椅子,斟茶点菜。我的心在隐隐作痛——他旁边坐着一个女孩,是将与他同去大洋彼岸的女友。席间有人问到他将来的打算,他感慨万千的样子,顾左右而言他,说以后难得有游戏的知己了,女朋友不许玩游戏。又说,第一个心爱的女孩,就好像第一个通关的游戏,是永远都不会忘记的。

我分明地感觉到他意味深长的眼光。而他身边的女友发出了嘲讽的笑声。我想,这位包装得俨然一个正统淑女、视游戏为草芥的小姐,必定是,误解了他的意思。

从那以后我再没有跟杰联系过。不知道他是否依然痴迷游戏。是在女友的循循教导之下已经改邪归正了呢,抑或是牵着她的手坐在电脑前,一步一步地带领她走出迷宫?这一切都与我无关了,我知道,在他的生命里,我不过是一个来去匆匆的NPC。

(如同许多心情故事的结局,"从那以后我再没有与他联系过,以后从未见过,仿佛他们都消逝在空气中。"一个来去匆匆的NPC,在每个生命个体眼中,他人何尝不是你我生命中的匆匆过客。对当事人来说,尽管随着岁月的流逝终会走出情感的泥沼,然而总有阳光挥之不去的阴翳在某个暗夜里咬啮心灵的伤口。失去的才是最好的,多么朴实平淡的一句话语,然而字面下深藏着的情感只有真正失去后才刻骨铭心,所以我们才会说,曾经有一段真挚的感情放在我面前,我没有珍惜……不管你是否琅琅上口,倒背如流,你终将会有那顿悟的一天

——卓叶语)

似水流年

小星星

我和木头已经相爱很久了，当我们同在一所学校的时候。两个傻傻的学生，没有钱，也没有可以维持生计的饭票，在联机房打光了身边最后一分钱后，便开始为明天的早饭发愁。冬季掠过窗外的风好象特别寒冷，两个饥饿的人手握着手坐在教室里瑟瑟发抖。那时侯的他，会特别温柔地对我说："等将来，我一定不会让你受苦；等将来，我们会有自己的房子，自己的小孩，我来做所有的事情，你就可以在电脑前玩游戏……"注视着他的眼睛，我听见自己在轻轻地、一遍遍地回答："是的，是的，是的……"

将来，将来在哪里呢？我们所面对的，只是日复一日永不曾改变的学园生活。叫一份廉价的炒面，拎一本借来的杂志，就这样在不属于自己的电脑前度过剩下的白天。往往为争一台机器吵得乱七八糟，也常常站在盗版光盘店门口看着海报呆呆地咬指甲。Diablo，英雄无敌，星际……一个又一个通宵后木头毫无例外地趴在下午的课本上流口水，我则愁眉苦脸地坐在一旁清点着所剩无几的财产。每每华灯初上，月兔东升，两只菜鸟手牵着手走在隐蔽的小巷，谈论着 DF 或是星际的技巧，那披着夜风的微凉让人有忍不住的欣喜。真的，没有升学的压力，没有父母的叮咛，一切的欢乐显得如此简单而又轻而易举。或许只有当街头的排档飘来诱人的香气时，才会让人在黯蓝的星光下感到淡淡的辛酸……

多年以后的今夜，当我在这张白纸上记下某些曾经的心情，我不明白为什么我依然如此强烈地依恋一份懵懂而匆忙的岁月。没有人像我们一样曾在夜雨的机房外无奈地等待通宵时段的来临，没有人像我们一样曾在孤单的灯影下忍受饥饿与疲惫的苦涩，因此，也就没有人懂得攻守同盟时那份存亡与共的决心与默契，没有人了解长长的奋战后胜利对于我们的意义。虽然木头的脸上永远带着似醒非醒的神情，虽然我总是好气又好笑地从他的枕头底下搜出大堆待洗的衣物，但如果生活只是为游戏而存在的理由，那么透过自己神采飞扬的脸庞，我清楚地知道我的世界只是因为他的温柔而美丽，因为他的笑容而精彩。啊，现实与梦境之间，真实与虚幻之间，有谁真能分辨出它们彼此相融的界限呢？

也许只有在考试的时候，平日模糊的一切才会显得渐渐清晰起来。那高高垒起的课本，大堆复印的笔记，所有这些让我头痛的东西对木头而言却只是另一种不同于游戏的挑战。拿奖学金的班长，老师所喜爱的党员，在大红的证书背后你决不会想到他是怎样严重的睡眠不足。只有我知道在考试前的一周里他是如何的手忙脚乱，如何的乱抱佛脚，所以每次听见他的分数我都有着啼笑皆非的感觉。微笑地看着他和他的兄弟呼啸着冲向最近的联机房，我则坐回我的书桌慢慢翻看自己将要补考的课程。或许只有在那一瞬间，我才感到一丝落寞，一些惶恐，仿佛在似水一般温柔逝去的时光里拂到一丝微冷的凉意。室内灯影如织，窗外笑语正浓，满天的落叶舞起无边的秋色，一切恍若岁月停留。然而，没有人知道梦境会有怎样的终点，没有人能告诉我人生应有怎样的沉淀。当十月的桂香弥漫在这个广漠而匆忙的城市，又有谁了解哪里才是我们将有前行的方向呢？十八岁苦读的夏日，暗夜里深蕴的迷惘，就这样在闪烁的屏幕前深藏起曾经年少的渴望，在文字泛起的重重波浪间，一切都如同窗外渐逝的天光般慢慢淡去，慢慢褪远。

五月。木头与我的案上开始堆起大叠的简历，厚厚的信封预示着实习期的即将结束。面临着就业还是升学的抉择，仿佛所有曾经清闲的时光都在一夜间消失不见。每每奔波于学校和人才市场之间，在社会和书本的边缘寻求着属于自己的位置。那些月色如水的晚上，坐在颠簸的公交车里，恐惧会象潮水一样慢慢没过我们紧锁的眉头。就这样在闪亮的霓虹灯下穿行，看着另一个世界的繁华似锦，让身边烦扰纷乱的足音，悄然湮没我们若有所失的归程。现实的全部啊，难道只是父母忧心的眼神，只是一去不回的白色信封，只是面试时他人冷漠的目光吗？夜夜从梦中惊醒，我会不可遏制地想起机房里所弥漫的烟草的味道，想起通宵后满身疲惫的满足，想起小巷里夜风中那熟悉而又温柔的气息。即使走过梦境的终点，我也无法忘却这个男孩如此痴迷的世界，如果让我再一次回到从前，我所要做的仍是同样的抉择。游戏是我生命的一部分，爱情是我想要拼命握住的寻求，如果我能透过两者看见彼此为之共同奋斗的方向，我就能

（下转 252 页）

我是一个PLM的GF

□ 给伤心判刑

“妞，乖，自己回家，给你买棒棒糖。”每次，PP都这么打发我，游戏于他才是至尊无上的；每次，我都捂着耳朵，用头发使劲甩他的脸（在摇头），有时也侧着耳朵作单脚跳（要把刚才听到的全倒出来），然后给足他面子的真的乖乖的去拖车；每次，他的一帮兄弟都在边上起哄：“哎，女人！～～

“游戏＝命，我的。没了命就疼不了我的妞了。……走了啊。”我怎么也忘不了他这么说，在我16岁长尾巴那天。我想，除了他的游戏他大概什么都记不住。他闪了，丢下我，为了星际。

那时是高中，白天在“文化”（本市游戏重阵之一），晚上在家里，PP就这样在游戏的腥风血雨中浸淫。三年里为了游戏他只有体育课没逃过，即便在学校，也总是一大帮男孩围在一起狂侃。一串串奇形怪状的名词动词动名词和惊呼怪叫让女孩子们在莫名其妙之余也在揣测，游戏怎么就像神话一样让他们这么痴狂，而大多数的她们却连他们略带感情色彩的一瞥都赚不到？我只能坐在位置上呆望近在眼前却远在天边的PP，还好，他还会抽空冲我笑笑，是带些感情色彩的，但我读到的只有——敷衍，所以，我宁愿不要。

谁说两个人能天天见面是幸福的？那是见而不面的日子啊。每天，只有上学的时候我们才在一块，一天3次上学，理论上在路上耗时8分钟，我总是故意放慢速度，拖一拖（争取在PP的每个24小时里有我的半个钟头，剩下的让那该死的电脑游戏爱占多少占多少），好在，他没有埋怨，虽然我看到他眼中的无奈。

那会儿，我诅咒游戏和关于游戏的一切。

后来，PP带我玩“仙剑”，从开始的抗拒到后来的沉溺，我知道我被感染了，我也会为每个动人的情节哭红眼睛。但很快，我知道这些都是算计好的，是有预谋的，因为我看到了PP为我抹眼泪时内心的窃喜。“如果说灵魂需要一个载体，那么对我来说这个载体就是游戏，对游戏的狂热是精神的释放和生命的燃烧。心脏有四个室，我全用来装游戏了，这样才能让它充实和强有力地跳动，这样我才能活着说我喜欢你……”这是他的情书。他说我不用理解，知道就好。我想，我现在知道了。

后来，我不再认定“文化”是我埋葬爱情的地方，我不在抱怨他总让我落单。我学会了在他身边不哭不闹，看他出动，看他搏命；学会了在他的战斗里和他同喜同忧，也心疼他，怕他累坏了，困了；还学会为他买他要的每期电脑、游戏类杂志和报纸。喜欢捧着厚厚的一摞砸向他时，他乐兮兮地逗我象我逗我们家小狗呆呆，喜欢他一边翻看一边摸我的头说：“妞妞最乖了，明天陪你去买小熊钥匙扣。”尽管，他的明天永远都只会是明天，可我告诉自己我还是幸福的。

在后来，我们都大学了。家里的安排总是无从抗拒的，PP飞到了太平洋的那边。隔几天的电子邮件是我们知道彼此还活着的主要方式。可他说的主题永远只是游戏，我想大概他除了游戏，他就没什么经历了，大概除了游戏，他也没什么好在乎的。只有在他被踩得惨兮兮的时候，他才会觉得暗无天日，但这绝不会影响他重拾斗志，他喜欢尼采，因为尼采说过：复苏的人是最强大的。而今，我只能在电脑前回忆，回忆里有两个元素——我深深思念的他和他执着热恋的电脑游戏。我有时甚至想我之所以会成为PP的gf是因为游戏难于成为他的情人，因为他要成为游戏本身，或者说他要游戏成为他本身。

分开快2年了，当初为他买的杂志和报纸仍消磨着我的时间和精神，一期也不落，以至于报刊亭的老板稀奇一个女孩子何以对这些男生才看的东东如此坚持和感兴趣？呵！～～～～～～我只能在心里对自己笑笑。这就像电影的剪辑，一段留给人前，一段留给人后，不是所有人都能知道全部的。

这大概也是一种习惯了，也许也是想一个人的方式和证明，就像我更习惯于看在游戏里狂奔，拼命以证明他们的强大和不可战胜的男生，在他们身上寻找他的影子……

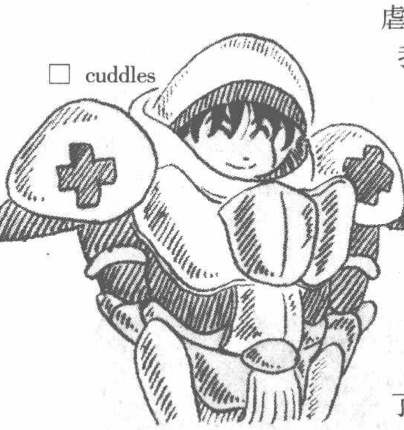
后记：这是我们寝室一个傻妞的文章，她没事就会在“游戏天地”面前发呆，再没事就喜欢在被揣得不成样的稿纸上胡话。星期一一大早她就直奔报刊亭，急急忙忙抱着“商情报”进教室，今天我们答辩，没轮到她她就在那看啊写的，也不紧张，下午我们收拾桌子就看到她上午奋斗出来的……然后知道了一些一直不为我知的……这也便让我不再因为她不玩游戏却异乎寻常的关注游戏而莫名其妙了……

（给伤心判刑．你创作的举个手吧给我地址吧我还是得付你银子的，茶房里看着眼熟的也通告一声，否则可当真是傻得可以。

——卓叶）

与星际无关

□ cuddles



有些东西，因为某事而喜欢，有些事因为特定场合而记忆深刻，而有些GAME，因为某个人才玩。

星际，就是那个游戏。朋友一直不明白，一个女孩子为什么不玩心跳，大富翁，明星志愿而去玩星际，还是如痴如狂，家中的星际D盘也一打一打的。也许女孩子玩玩也可以，但为什么那么痴狂……

我，就是那个玩《starcraft》的人。

我并不是一个好玩的人，因为以前学习不允许，有时间不如看《女友》，但是人类，愚笨的人类，有欲望。在经受了班级男生的耳濡目染之后，心中便有个 desire，想玩一玩《starcraft》，但我这个离黑暗较远的文明人实在找不到一个地方学习。而直到弃学回家，其实也不至于说是弃学，只是在家读自考罢了。首要任务便是 buy computer 。通过家中权威许可，花了 11xxxRMB 请回了我的白马王子。应该说他还是很 π 的，什么叫欣喜若狂？你不会懂的。知道 19 与 17 的区别吗？不是 2！是 π！！

依稀记得第 n 次到电子城却是第一次以自己为目的来买 D 盘，这个时候人物的出场似乎有点晚哦。从前看过玩星际的人中有他，我们是好朋友。程度嘛？没有仪器可以测。So, I don't know，其实我们的相识是偶然的，我很早就知道他，因为他是我曾经的一个很好的朋友的BF，只是她并不喜欢他，很惨，是不是？直到后来我们分到同一个 computer 专业，我们都一直很少说话(那时只有一个班)，后来插入到上年级中才发生了以后的事，一次没有先兆的调位，他坐在我的左后方，不记得是怎么开始的，总之我们成了朋友，应该说他对我游戏的影响是深远的！

当我回到家里时便疯狂地玩《starcraft》，从不用秘籍，每个任务都是我尽力打出来的。我先玩的只可说是星际，哪个版不清楚，现在看来，那时的星际就像一个眯眼奸笑的魔法师，引诱我越陷越深。当我打来了人类的和平，走过铺满垃圾的虫族道路的尽头，暗黑圣殿武士的长刀斩下最后一个敌人时。那种心情叫胜利！

在《starcraft》的世界里，我找不到与他有关的东西，只是知道他非常喜欢玩《starcraft》。也许是为了寻找我与他的共同点吧？我曾问过他：我们性格不同，为什么会成为朋友呢？语气是很深的疑问，他的回答是我没想到的，因为是我根本想不出的任何一个可能的原因。他说：“因为我们之间可以互补。比如说，有时候我说话多时，你就在听，你说时我就在听。”我并不认为他的例子有说服力，但是他的答案我在想过很多次后认同了。

为了这个，我玩《starcraft》。

慢慢地，星际与他之间的关系越来越淡，我依旧玩星际，却不再在意是为了什么。我玩星际很投入，那是一场战争。说来也许不会有人信，我很爱玩星际，却从未找人联网找过一场，因为除了他外，没有朋友爱玩，更找不到人与我对打。但是我很满足，在每一场任务中我一样可以找到火拼的感觉，也会不时的咒骂，但对象是我的白马王子，骂他过分，耍赖，偷袭！反正他也不会说话，只有我一个人对着他又叫又喊！疯人一个。

终于，在本世纪的某一天，我在不知什么时候，放任了敌人的侵犯，雄厚的防御抵挡不住蜂拥而至的小狗后，溃不成军，大批的狗和地刺对辛苦建立的家园进行着侵略与肆虐，耳机中的警报不停的响着，我索性摘掉耳机，静静地，世界的声音也静下来，只有 computer 中的小狗还在战斗，我静静地看着，画面在动，手中的 logitech 也在静静地看着：陪我打了这么久的你，是不是也累了？我对着画面上的战士，缓缓吐出三个字：我累了。

从那天开始，星际被我遗忘在桌面最左上的角落里，(通常我的桌面很乱，我不喜井然有序的排列，喜欢把常玩的游戏放在右下角)也从那一天开始，我敏感的神经觉察到我与他的疏远。朋友这个词是深奥的，我不挑剔，要求也并不高，只要一个电话，我们就可以保持很长一阵子的关系，可他没有。新春的年来了，他没有电话，足有两个月他像挥发了一样消失了。直到有一天，在QQ里传来一个十分惊讶的声音，我看到了他，不知什么时候混进来的，因为好友太多，并没注意。我将他臭骂一顿，后来消了气，关系是融洽了一阵时间，那阵子，不经意的，那个红色战斗机又被我放回了右下角，经常也进去看看。但是，心里总是很不自然，看着暗黑圣殿武士似乎没吃饱的样子。我不知怎么了。

日子一天复一天，黑暗过去总会有阳光，可是阳光后也有黑暗的来临。

黑暗？来了！

又是很长一段时间的不联系，除了我打电话，他几乎没有反应。我的心又一次沉落了。在我的容忍度崩溃一秒钟后，我在 QQ 里见到了他，我十分礼貌的与他攀谈，后来说了一句话，很长，我说：“我想该说了，这是你最后一次在我的 OICQ 里和我说话，我不会再让你见到我了，不要说我变化无常，我其实是个很正常的人，但是你认识我这么长时间，一定不知道我还有一个性格：我不喜欢别人不把我放在心上，而你犯了这个很严重的错误！……我

想还是说句再见吧！” delete，默哀一秒钟。他的灵魂出现在我的陌生人里，回话简单的透彻：“你别那么挑剔好吗？”我终于明白，他并不懂，这就是我与他永远不能相同的地方，我记得我对他说的最后一句话是：“这与挑剔无关，如果你是我…你也不会明白。”

我为自己感到悲哀，一气之下将 starcraft 扔进了回收站，

系统提示：是否删除，放入回收站？

看也没看，是！

又一个系统提示：此文件为程序，是否删除？

废话，是！

又是一个系统，你烦不烦，提示：此文件太大，是否永久删除？

是！哦，不！！

我的手犹豫了，我的武士，我的小狗，你们是我的伙伴，你们会不会想要留下来？我是一个理性的人，我似乎看到小狗拼命地点头，好像欧弟一样地在哀求。罢罢罢，你们留下来吧！

《starcraft》——

只是个 Game，不论怎样，它也不会成为主宰，我是说我自己，对我来说。

事情到这里也就结束了，没有他，还有星际，抛弃了他，星际还在，每次看到关于星际的东西，不再兴奋，只是淡淡地一笑而过——在朋友诧异的目光里。

也许，女孩子终究不适厮杀，不适合星际。

是啊！《大富翁 5》又出了，快去买呀！！

去买吧…………

（好久未登这类的 MM 文章，星际 + 爱情 = 永恒，流行的公式？这可能也是作者力图澄清的。女孩子到底需要什么？爱情还是安全感，也许这细腻的感觉，只有真实地触摸过才会知道。 ——卓叶）

（上接 249 页）

亲手抹去他眼中让我如此心痛的阴影。可我不能，可我不能。我和他一样徘徊在成长漫长而又痛楚的历程里，徘徊在命运无可抗拒的前进的齿轮间。什么时候，才能远离这份初涉人世的艰辛；走到青春的另一个起点，揭开生活的面纱，我看见竞争残酷的脸。

——就让我再一次握住你温暖的手，木头，让我们再一次仰望星空。尽管生活有它的另一种诠释，人在懵懂时所选择的道路却有其自己的理由。在等待里抚慰彼此的伤痕，在奋斗里抱着对于人世的渴望，这个世界或许可以破灭梦想，却无法阻止我们对于自身的寻求。当我们已垂垂老去，彼此只能搀扶着走过摩天楼间的大峡谷，我只愿那时的你依然记得，我们对于成长所付出的代价。那些太过熟悉的人和事，那些因为游戏的欢笑与悲伤，是流星划过天际照亮人心的光芒，是青春掠过心底悄然刻下的叹息。是的，时光荏苒，岁月的足迹蜿蜒而又漫长，当站在高处回首往事，我只看见那个久远以前的诺言，在我们泛黄而又模糊的记忆里，恍若暗香四散飘扬。

（游戏进行时，理想幻灭中……有时俺也想只做一段木头，一段被星星眷顾的木头，何等幸福，树既如此，人可以堪？ ——卓叶）

（上接 244 页）

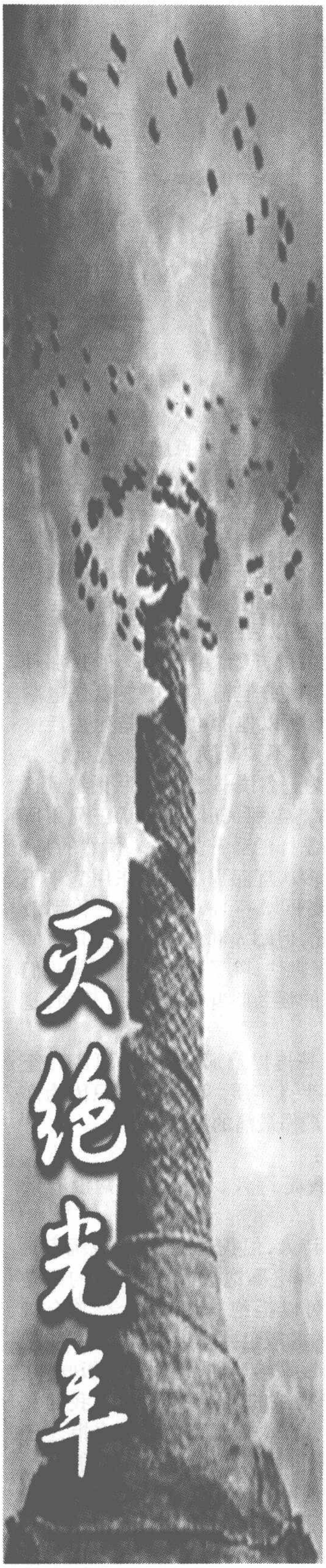
核心的地位让孟德新书们该干什么干什么去——发挥伪报特技释放烟雾，对方视野降为 0，侦察特技消失。

NO3 **宝物名**：新闻界 **宝物类型**：不明

附加能力：装备后 50% 几率以上能力为 0，所有特技消失，名声 + 10000（恶名好过无名）；50% 几率能力最大上升，特技全满，名声 + 10000；一张“郝范恩仇一笑泯灭”即使血海深仇也可化解与无形，何况小摩擦，所以附加：武器相克作用消失。

《五国志》六代终于在一片神奇中结束。神奇者，特技、宝物也，老米同志终究要走，他的特技也会随之带走，剩下的这宝物似乎也失去了“化腐朽为神奇”的魔力源泉，我们这时候真的要好好修炼一下自己的特技——学习。

（在神奇的米卢带领下，国足终于出线了，也终于成就了魔导士、大策士黑九的这篇文章，不知他有没有喝酒庆祝，我在想，名字源于国足惨痛历史的黑色三分钟、九分钟、n 分钟，为什么还不改名字呢？另外，最新又发现隐藏宝物还有“门柱”。 ——卓叶）



我不是一个落单的机枪兵

child

这里是 Star Craft—Brood War,这里是一张地图(管它是 The Hunters 还是 The Lost Temple,总之就是一张地图,地图的意思你总知道的),这里是一个路口,这里有一个机枪兵。

今天有四级左右的风,配合着最高气温 1℃,我从人大西门走出来的时候禁不住鼻涕直流。“怎么可以不带卫生纸!”我向着天空怒吼,液体顺着嘴唇淌下,咸咸的,原来是鼻涕。鼻涕不好吃,当然。

机枪兵,英文名 Marine,学名海军陆战队员,但是在游戏厅里你要是管它这么叫你就是傻 X——舌头不打卷吗?当然我一直叫它机枪兵,因为他只会射机枪。如果你是《The Matrix》里的 Neo,你就会轻而易举地看出来它其实只是一个 sprite,只是一段“if……else……”,只是一大堆“001101101”,只是 Blizzard 和盖茨在计算账户余额时嘴角一丝狰狞的笑容……我一般不想那么多,我总是肤浅地把它理解为一个机枪兵,HP40,移动速度中等,攻击力 5(每升一级加 1),射击频率 0.6Hz,射程 4(升级后加 1),特殊能力兴奋剂(减 HP10,移动速度和射击频率 double),造价 50 矿。

我顺手把鼻涕揩在路边的电线杆上,拦了一辆夏利。之前我拦了一辆 XX,定睛一看原来是 1.6 元/公里,便挥挥手让它走了,司机在车里无声地咒骂。司机长得肥头大耳,很像刚才面试时的胖子。胖子表情呆滞,我满面堆欢;胖子趾高气扬,我唯唯诺诺;胖子对我没什么兴趣,我拼命地巴结胖子;胖子挥挥手说“下一个”,我毕恭毕敬地站起来说“谢谢您”。谢胖子的大爷,胖子大概不会要我了。死胖子,你以为我愿意去海南岛种香蕉?你以为我贱得非对你低三下四?你以为试用期 1000 的月薪能满足我对物质产品极大丰富的热烈向往?

被选中的时候,机枪兵总会发出雄壮的吼声,大意是我很牛 X、敌人不值一提、我马上就去把它灭了之类。其实机枪兵是一种很弱小的兵种,叫嚣和张扬体现的是其虚弱的本质。5 点的攻击!阿猫阿狗矿工雄虫都有 5 点!40 点的生命值!一个 xxxxx 用 50 矿造出来两只小狗只用其中一条就有单挑掉一个机枪兵的可能。这就意味着机枪兵其实也就能比农民伯伯强一点点——无聊的结论。如果站在机枪兵的角度来理解的话,成群结队的出动也就成为一种理所当然的举动了。然而我厌恶那样的队形,那样的人多势众,那样的“泯然众人”。“连死都死得那么没特点。”作为一个机枪兵的话,我应该会那么想,并且会为自己身为一个机枪兵而感到耻辱和无地自容。

当初我认为我起码可以拿到 3000 元以上的月薪,并且单位理所当然应该提供住房。“如果考不上研就勉强找个工作当个小白领吧。”那时候,我认真地想。其实我一直以来很想当一个小资产阶级,过上幸福的小资生活,再不济我也要在 30 岁之前攒足 100 万拥有 3-5 个情人常去的地方是 SOGO 百盛必胜客三里屯知晓几种鸡尾酒的调制方法扯到瓦格纳和《切·瓦格拉》的时候还能振振有词……我照了照镜子,遗憾地摇了摇头——这个衣冠不整面容憔悴穿着一身从金五星百货商城弄回来的廉价假名牌的外地小青年始终没有表现出一点点——哪怕是一点点小资情调的倾向和趋势来。水房的镜子脏兮兮的,在这种地方对镜自怜,我愈发地颓唐起来。

机枪兵有很多天敌,原因是 40 点的 HP 在相当多的时候不堪一击。我时常想象,作为一个机枪兵小分队的一员随队外出巡逻时,突然发现地面一阵异动之后钻出来一大堆没有思维能力无法用言语沟通的小狗和口水虫,作为一个机枪兵,一个除了手里攻击力为 5 的小机枪外一无所有的机枪兵而不是 Raynor、Stukov 或者别的什么小头目,心中会有什么样的念头,脸上会有什么

样的表情。但我又会想到做这样的思考究竟有没有意义，因为不需要多久，这个满脑子胡思乱想的机枪兵就会或者被狗咬死，或者被口水虫吐死，发出那样没有性格的惨叫声变成一堆无从分辨的血肉，死掉了——而对于死人的想法，想得再多也是无济于事的。还有一种情况就是 dark templar。这种尊贵的神族战士是真正意义上机枪兵的天敌，40 点的攻击力，只要一下，机枪兵立即就会发出没有性格的惨叫，死于非命。是的，只要一下，即使你那时候已经升完了三级护甲，但你不能想象到了那个时候神族还没有升完一级攻击——40 + 3 - (40 + 3) = 0，你还是会被那个你到死都没有看到的 dark templar 一刀砍死，发出没有性格的惨叫，来不及总结自己那一刻的心得体会。

我从来不觉得自己颓废，因为有人严肃地论证过，你必须事先过上小资的幸福生活并且深刻地体会这种小资生活的各个方面，觉得自己事实上并不是很喜欢这种生活状态，于是不满意，于是潦倒，于是流浪，于是滥交，于是吸毒……我觉得在这种意义上应该给颓废定下一个基准线，比如你必须有 100 万元的银行存款或者固定资产，低于此限不得颓废。我完全不颓废，我还有 656.2 元的银行存款，不吸烟不喝酒没见过海洛因，纯洁得像一卷卫生纸。我仔细地阅读自己的简历，寻思着在哪里可以加上“向往腐朽颓废的资产阶级生活方式，请尽情地用糖衣炮弹玷污纯洁的我吧”。当然这愚蠢的念头只是一闪而过马上被扼杀了，因为你不能明里这么要求，这不合适。

我觉得，如果我是那个可怜虫，不管是身首异处的一瞬间还是与口水虫对峙的一刹那，我都会后悔自己为什么要是一个机枪兵，为什么会只有 40 的 HP，为什么不会隐形，为什么不是一个 medic 可以起码撑过那一刀，为什么不是一架 wraith 可以远远地跑开去，为什么不是一架 Battle Cruiser 可以两枪毙掉一条小狗三枪一只口水虫……机枪兵从兵营里跑出来的时候大约是踌躇满志意气风发，可是他没有想到自己只是一个机枪兵只有 40 的 HP 自己的命运是身陷狗堆或者是被莫名其妙的一刀砍死……如果事先知道将要面对无数杀之不尽的异型怪兽只有死路一条，如果事先可以体会 dark templar 那隐匿在黑暗中一击必杀的恐怖，如果事先明白会发出那样毫无特点的惨叫声跟所有的机枪兵以同一种姿势不着痕迹地死去……哈哈，对于一个机枪兵，这样的问题始终太艰深了。

我躺在床上，两眼睁开盯着上铺的床板，目光迷离，四周一片黑暗。室友发出沉重的鼾声，其他人偶尔翻一下身，除此之外别无声响。我毫无睡意，想起小学二年级加入少先队宣誓时一个漂亮的小姐姐在国旗下给我系上了红领巾，我兴奋得满脸通红，她冲我微微笑，露出雪白的牙齿；想起初中时屡教不改经常在街机厅被父亲当场抓住回家之后一顿暴打，之后没过多久便故伎重演，周而复始；想起高中时看到暗恋的女生与其男友卿卿我我打情骂俏，顿时万念俱灰；想起第一眼见到 XX 大学分部的校门正对着一口大粪池；想起海南 XX 公司人事部的胖子……我幻想自己是一个机枪兵，无知无觉地徜徉在危机四伏的地图上。眼泪顺着我的面颊淌了下来。

前方的空气不正常地流动着，我知道那是一个 dark templar。然而我已经懒得用雷达来探照了，结果都是一样的。机枪兵似乎于近在咫尺的危险一无所知，或者，即使知道了也无所谓——结果都一样。下一秒钟，“噌”的一声之后机枪兵发出那种让我厌恶的惨叫变作一滩肉泥，我的嘴边也露出了满足的笑容。

我不是一个落单的机枪兵。

义哥和他的面

□长沙 IAAG

寝室里的义哥是个不服输的小伙子，人也挺踏实的，就是稍有点脑袋不开窍。但他那桀骜不逊，永不服输的精神是令我永远都最感动的。

我虽是个好学生，但绝对不是个好队长。不仅因为率领的 DL 战队外出征战屡败，这期间也有义哥与他的面的缘故。至于我的下课，那是以后的事。

义哥大一就开始“星际”了，他是那种玩起来死不着急，但输了一定要揪住电脑拼命的人物。所以他的电脑总是死去活来的那种可怜。“不要以为你装死我就没办法!”——作为一名读书之人，竟将话绝到这一地步，可以想象那 Ctrl，Alt，DeL 三兄弟所遭受的将是怎样的痛苦。更令人悚然的是，那小子竟还多次埋怨那三个东东用起来不方便，一定要再增一 key，就像敲空格那般爽。话虽如此，但鄙人和这样的一位哥哥同宿一舍，却很爽快，除了他那总能提起我们一天的用水的强劲胳臂外，我更喜爱的，是他的面。

我已经一再提及那"面"了，可废话至今仍未吐出半点实质。实在抱歉，只因为那里面兼有我最伤最痛的缘故。

有言云：

“因为我是诗人，所以我经常没有饭吃。”

我不是诗人，但我是游人(游戏玩家)，所以我也经常吃不饱饭。玩的时候的确是很爽，爽得可以拒绝一切，但肚子总会饿的。游戏店的老板也要吃饭，所以他不能把你交给他的钱又给退你，让你去买饭吃。在又一次肚子很饿的时候，我想起了我的义哥，那因为水准太馊，而被我 N 次拒之于 DL(战队)门外的好兄弟。看在兄弟的份上，我本想只让他申请 200 次因为那是上限。这正如他的水平之馊在我看来是这个星球的

(下转第 255 页)

游戏六年记

——用书面的话来说，在这个物欲横流的时代，我们不可避免地怀念过去纯净的精神世界。而口语是这样表述的：犯贱。

□ 深圳 dhew

峥嵘岁月

眼下是晚上 12 点，我坐在窗台前写字。窗外夜色深沉，让我想起六年前的晚上。

那年我在学校附近发现了第一间电脑房，第一次去包通宵，竟然碰上了停电。同去的兄弟们点着蜡烛，和老板扎堆打牌。我推开门去看外面的夜色，也是这样无星无月，一片昏沉。旁边鱼塘的水汽在夜色中慢慢荡漾开来。偶尔可以听到秋虫鸣叫的声音和身后的兴奋的呼喊声。

那天晚上我占据了电脑房惟一的床，我的兄弟们打了通宵的牌。早上醒来时，他们红着眼睛骂我睡得像头死猪，之后我们跟老板订了当天晚上的机位，兴高采烈的在路边的小厕所出清存货，兴高采烈的上路，回去早自习。

这样的平淡无奇叙述似乎对不知情者毫无意义。——在这里那里的电脑房里，坐在屏幕前，握着鼠标，全神贯注。走在路上，早晨的阳光刺得眼睛疼。——这些细节极为私人化且不值得提倡。但那一切于我，却意义深刻。

因为那是最好的时光，那是独一无二的时光，那是无与伦比的时光，那是永不再来的时光。

记得有一句话说，自由如果不侵害到什么人就毫无意义。我想我们只是用这样的方式证明了自己的自由，自己的年少。尽管我们侵害的，只是自己的未来而已。

电脑房之野火烧不尽

前一阵子长春在查非法经营的网吧，电视上居然打出了我们学校机房的影像，众人一通爆笑。终于明白原来大学机房是价钱最公道，配置最好，也最安全的地方。笑，不免又想到了高中。

高中时学校周围方圆一公里的范围内有 6 家机房。这还不包括我们不知道的。

最胆大妄为的是学校附近的一家，从围墙上的那个洞出去大概 15 米。那阵子上体育课的时候，男生们经常集体消失。直到第二节快上课才突然出现。后来学校终于出动纠察队把那个电脑房端了。我们没碰上，不知道那是怎样的状况。只是想到一群人正在兴奋的大呼小叫却看到恨铁不成钢的老师们冲了进来的样子，就禁不住想笑。

之后，附近的警察开始打压，1 年之内围剿了三次。所有玩游戏的人被勒令抱上自己在玩的电脑显示

(**上接第 254 页**)上限一样。但又看在肚子的份上，我这一次就答应他了。

“DL 中的每个人都有过胜过我的历史，因为我相信只有这样的人才会有永远胜我的未来。好吧，以后我不会再拒绝你的挑战了，如果你真那么想加入的话你就必须赢我一次，但是有个条件，每一次如果你输了的话就得请我吃面。”

我真自私，为了自我，为了那么区区一碗面，我事实上在试图把他给永远的拒绝了。义哥马上就答应了，因为他的踏实，因为他的倔强，也因为他的桀骜不逊！我就是从那时开始经常吃面的。义哥也就是从那时开始经常逃课练星际的。

我真狠心，凭借天资，为了常有那根本可耻的胜利，我竟作诗去激将那天生无邪的阿义，曰：

大风起兮，风飞扬
大败义哥兮，上面馆
安得大碗兮，面一碗！

桥头的大碗面 3 块，小碗的 2 块 5，虽未事先商量，但阿义请我的每次都是大碗——我从未在意，这也似乎已成了心安理得的规矩。

凡事都总该有个结局的，或欢喜或凄凉，我和义哥的故事结局应算是后者。

期终总评前夕，当我按照以往的一贯，等待着领份奖学金然后请哥们(期间是总没有义哥的——我后来才发现)去杀一顿的时候，义哥被辅导员突然叫去了，回来时他什么也不说就开始清点东西。他被告知累计 4 门功课不及格，留级！

义哥走时候，我带着 DL 的人帮他提着大小包裹送他，这一切都是我造成的，可一切痛苦的后果却全加在义哥的身上。我一路悔恨，无语，我几次想说声对不起，可什么都难以出口。我真 TMD 从来都就是那么死要面子！ 已到 2000 级的寝室了，放下东西我们该走了。我终于淡淡的说了声：

“义哥 .... 是我害你的，到这边 .... 就好好读吧，不要再玩游戏了，你一定能升回来的，我们等你。”义哥以后的答话我终身都不会忘的。

“不行，书我是一定要读的，但游戏我还是一定还要玩，我要是真的能升了，我还要再来挑你，我要挑人 DL，我要挑到那么一天让你来请我吃面！”

那一天我是怎样回去的，我已经完全不记得了。但从那以后，我再也有吃过义哥的面，也再也没有和义哥挑过星际，倒是我常常一个人呆在桥头，端着一碗大碗面发呆......

(有人吃了三个烧饼就可以将潜能提升到极致，把游戏文字写得花团锦簇般灿烂无比；而有的则只会在一碗碗面局中沉溺下去，有心游戏，却无力回天。这世界果真无比的 unfair。

——卓叶)

器上车回派出所。有点像妓女嫖客铐在一起的概念。其实只是来的警察不够搬战利品而已。

电脑房像雨后春笋,烧过一遍,过那么一两个月,又冒出头来。还是原来的地方,原来的老板,甚至——原来的机器。总之那段时间,我们平均每周一个通宵,没有断过。毕竟,派出所对我们这些尚蒙昧无知的少年而言,遥远的不足以构成任何威慑。

印象深刻的是在围剿的风浪中漂浮着的电脑房和电脑房老板们。一律得小心谨慎,要么重门深锁,逼着玩家作恳切状,学生状,地下党接头状。要么干脆暂停营业。甚至有黑心的老板借机抬价勒索,一群人恨恨地说被封了才好呢一边努力的玩回本钱。结果两周后,那个电脑房真的被查封了。一群人又一溜声的叹息。

又牺牲了一个。

看着黑洞洞的房间。我们这样说。

幸好年年岁岁花相似。只是不知道,现在怎么样子。

通宵的好处:留学不用倒时差

曾经听说某学长惯了昼伏夜出,后来辗转去了美国,连时差都不用倒。不论真假,这个学长在一段时间里成了我们崇拜的对象。

通宵,那是不得已,游戏一定要玩,钱一定要省,时间一定要挤。不通宵,难道学小叮当时空穿梭?

已经不记得第一次玩通宵是什么时候,只是清楚地记得从屏幕上抬起头,已是凌晨5点,当时在深圳的家中,窗户朝东,因而可以看见微微的曙光。打开窗,空气清新而静谧,仿佛还在梦中。似乎没有现在这种仿佛脑袋被挖空了般的空洞感。只是被一种莫名的兴奋和昏眩感觉笼罩了。

在学校时比较痛苦,连夜奋战不止,还要飞奔去上早自习。那种被同桌推醒后直面班主任慈祥面容的经验这辈子都不想再有。

那段日子里,将课程都作了划分。语文老师好,所以语文课可以睡觉。化学老师好,所以化学课可以睡觉,政治课虽然可以不听,但是政治老师是班主任,要给她面子。

每天晚自习的时候,看看第二天课表,数数钱包里的钞票,捅捅不远处的好友。大家立刻会意,铃声一响,一群人前呼后拥的就出去了。

还记得一个晚上,是从窗户爬出去的,因为害怕门卫而特意绕远,到了电脑房已经是晚上1点。结果事先没有定好机器,老板关门睡觉了。一群人只有在街上游荡,最后还是乖乖的爬窗户回去睡觉。现在想想,都变成了有趣的经历。

那时候朋友有一周连续七个通宵的纪录,着实可怕。

所谓人在江湖

在那段日日出入于各家电脑房的日子里,每到一家便习惯性的在机器里建一个名为kid的子目录。把带去的存档文件copy在里面。那时候机器上没有什么保护卡之类的东西,老板也不会日日去清理,日子渐长,上机时渐渐的就能看到自己的遗迹,好像##到此一游之类的爆笑。

后来有一日,照例存档时,旁边突然有人问:"你就是kid吗?"

回首,发现是陌生人,暗想学校没有要查电脑房的迹象,自己最近也没说过什么挑遍附中无敌手的疯话,于是正色道:"兄台,何事?"

问清原委,才知道这两人也是日日出没于电脑房,经常看到有名为kid的子目录,久而久之,不免心生疑惑,怎料今日机缘巧合之下,居然碰上。

于是,众人会心大笑。事后自去玩各自的游戏,下机的时候,也没有互相打个招呼。之后再没遇见,可能遇见了也没有再认出对方。就当是走在路上捡到钱般的小事。高兴,但过去了,也就过去了。

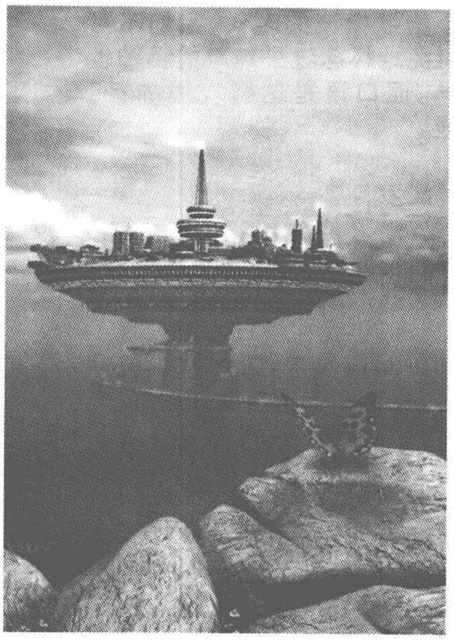
想想古龙在小说里面讲,每一个擦肩而过的人,都可能成为你知己。不免有点遗憾。

又想起了央视版《笑傲江湖》的片尾曲——

江湖儿女日见少,心还在,人去了。

太阳底下无新事

家里最初买电脑时的配置如下:486/DX80,4M内存,512K显存,540M的硬盘,没有鼠标,以至于不得不用键盘操作WIN31,当时最大的疑惑就是为什么有人会发明这种无异于自虐的操作系统。不要怪我见识浅薄,不能使用鼠标的WIN-



DOWS和DOS没法比。

半年前,和朋友讨论电脑配置时,他说现在流行1GHz的芯片和液晶的显示屏。他在这样说时,我不由得想起了自己在那台破破的电脑上拼命设置autoexec和config文件的时候,想起了为了玩《魔兽争霸2》而死乞白赖求父母添4M内存的时候。执著于这些东西,或许说明,我是不合时宜的人。

但和朋友讨论的时候,一群人都达成共识。像3d加速卡,可提供环回音效的声卡并不是家庭电脑的必须配件。所谓的高配置在游戏之外毫无意义。

可看看眼下的游戏,在声光效果之外,并没有什么新东西。五年来真正由于技术发展而带来全新游戏方式的是《DIABLO》。别的不过是新瓶旧酒。当我们在忙着用人声发音代替字幕,用动画取代过场,用全3D人物加实时演算的背景取代2维的图片时,游戏本身又进展了多少?

放下这些更近于个人偏执的东西不讲,倒是觉得游戏可能因此走上了绝路。《新天使帝国》出来的时候,还是很期待,甚至很紧张的去买了一张来玩。但游戏对显卡支持的不好。3D的场景和战斗效果看起来眼花缭乱而且奇慢无比。至于情节,倒是没有看出什么来。于是玩了第一关,就丢开重新去玩《天使帝国2》。

隐约记得很久以前看到游戏报道里开玩笑说《天使帝国》的创意是

因为主创人员梦见一个天使站在锅上。很亲切很爆笑。现在我只看到那个因为3D化而翅膀沉重飞不起来的天使。

美少女梦工厂中的GF

前一阵子又再回过头来玩《美少女梦工厂2》,给女儿起名字的时候,随手就把女朋友的名字敲了进去,结局自然是内外兼修,家事国事一把抓的超级女儿。嫁给父亲有点难度,但在密技的帮助下还是遂了心愿。问问别的朋友,似乎都有类似的不良嗜好。就连玩《diablo2》的时候,都把女朋友的名字给了亚马逊。真不知道是爱屋及乌还是恶趣味发作。

高中时玩《pm2》,曾经把级花的名字给了女儿。无奈当时技术不够,只有耐心。于是次次都平白便宜了青年武官。事后抓朋友来指点,却被疯狂嘲笑了一把。这一番折腾之后,已是司马昭之心,路人皆知。连想一想的可能都被剥夺,那段青涩的憧憬自然也不了了之。

一直想写一个故事,说某男生暗恋某女生,有一日女生要男生教她玩游戏,男生自然义不容辞,上手就是美少女梦工厂。不曾想打开进度档,发现满屏幕都是该女生的名字。女生惊讶问何故,男生大窘,于是自暴自弃趁机表白,居然一举成功。自此红袖添香,游戏不辍,成一

时佳话。(卓叶看到这里已掉了一地的鸡皮疙瘩)

但后来终于还是没有写这个故事,因为发现现代的高中生已不再这般间接而晦涩。高二时我们还在通过电脑屏幕来认知异性,而我表弟今年高二,已经左拥右抱享齐人之福。他才没有我这么无聊呢。

毕竟时代不同了,只是不知道是否算是进步。

闲趣大富翁

dhew一直自视颇高,不肯屈尊去玩大富翁。但一个月以来,寝室里突然兴起了大富翁热。毕业在即,横竖闲来无事,也就纵身投入了。

初时众人玩大地图,三十万开局,有板有眼的买地炒股,诚诚恳恳的发家致富。联手抬高物价干掉电脑之后就退出重玩。后来渐渐互拼机心相互陷害乃至离了游戏也陌然如路人。尽管如此,众人仍然乐此不疲。

记得某人炒股炒到百万身家,物价指数到了13,陪衬的电脑早已沦为乞丐。只有同玩的室友将5万元身家统统换了现金苦苦支撑。后来眼见不支,自暴自弃的打破核威慑,用飞弹炸了对方。而歹运大条的对方贷款即将到期。又突然被嫁祸了一个三天刑期。直接从医院进了监狱。没能变卖求现,结果直接沦为乞丐。百万身家通通打了水漂。

围观众人欢呼。事隔三日,仍然谈起,并偷笑不止。

最近一群人又玩起了速速倒闭法。1万元开局,支撑到最后算赢。一开局众人争相控股,也小打小闹的炒炒股。总资产有几百块波动就免不了愁容惨淡或者高呼万岁。但决胜法宝还是魔法屋。命运三张一抽,半数以上是立地倒闭。也有有惊无险反而倒赚的,但总是少数。勾心斗角变成了纯粹的运气之争。大家不伤和气,其乐也融融。

说到这里,不禁想到乌咪被抢卡片时的叫声:"咬你啊。"不久前一个兄弟和女朋友堡电话粥的时候,莫名其妙带出来一句。旁人绝到。

树龄偏高的摇钱树-仙剑

不知道这两年有没有号称超越仙剑的rpg。

只是最近突然发现大宇做了新版的仙剑出来圈不知道第几围钱。不免感叹大宇真的是生财有道。想来也是,如今本土rpg市场疲软,好不容易长出的摇钱树,还不多摇一摇?只是,这棵树未免树龄偏高。

但是和其他游戏动辄推出后续不同,大宇保留了游戏的情节人物,其他通通换掉,以示跟上时代潮流。这证明两点,时代潮流是重视声光效果。其次,仙剑的情节前无古人,而且,数年来也没有游戏敢和它叫板。一群人都睁大眼睛等着仙剑2。看到报道说仙剑2已经三易剧本。众人点头,应该这样。不然大宇怎么还能是大宇呢?

回过头来看仙剑,个人觉得仙剑的巧妙之处就在于用三个女主人公穿插支撑起了整个剧情。并且明确的将煽情作为主要目的。为什么不能煽情呢?为什么不能在关键部分加上主人公的独白,加上过场动画,加上动人的音乐来催泪呢?为什么不能定期制造分离甚至谋杀女主角以阻止剧情陷入低潮,阻止玩家从电脑前站起来呢?为什么不能用穿梭失控,失忆,命中注定之类的把戏来把玩家的心一揉再揉呢?

仔细想一想,国内的rpg大多用意含混,主角一方面要救国救民,一方面要儿女情长。脚踏两只船,不像仙剑可以做成彻彻底底的爱情悲剧,可以一招一式都冲着催人泪下来。不会为了要发扬民族气节,弘扬民族精神而偏离主题。不知道,这能不能算是仙剑成功的原因呢?

后记:大批的新人波涛汹涌的在后追赶着,无视一切牛鬼蛇神意气风发走在大路上。而我,一种夹生的涩涩的感觉油然而生,惶恐着不知道自己应该算是被追赶的那拨还是在追赶的那拨,好像都沾边,又好像都无关。

□广州 老幺

我在"厨房"的日子

——厨房:"写作厨房"简称,全国书商炮制怪力乱神热卖畅销书的作坊,云集大批梦破文学青年,内幕详情见下文。

编者按

——厨房里是藏龙卧虎,说在全国近两千个厨房里藏着最好的写手和棍子手是一点不夸张的,要是里面的人都放出来,卫慧、池莉这些三流写手压根就不能再混。再次重申:我说厨房里的人牛没有标榜自己的意思,厨房是永远不见天日的,各位有志于成为写手的人不必担心有大批厨师来抢饭碗。

黑山老妖牛

由于在大学里不务正业,在2000年老幺终于被扫地出门,广州珠米薪贵,居大不易,无可奈何之下老幺在东园路找了一个书商,加入了他的写作厨房。厨房的主人姓马,我们管他叫马头。马头四十岁左右,皮肤黑得像终年在田里工作的农民,经常是一套白色衬衫黑色西裤,一点不像书商;臂上一块很大的烧伤痕迹,听说是当年救火时落下的,但是他是个体,没能领到见义勇为奖当上英雄。我到厨房报到的时候他压根没看我的"豆腐块",用他的话说:你要骗我也只能骗到一个月的中饭,能不能干这活下个月就知道了。于是我就这样进了厨房。

厨房从东到西是七步,从西到东也是七步,从东向西走在第四步的地方是一根框架的柱子,柱子旁边就是我的位子。厨房里暗无天日,唯一的一个气窗在比人高三尺多的地方,外面是一根硕大的烟囱,倘若把头努力偏过去的话,就可以看到一丝的蓝色,只有在傍晚的时候,阳光会从外面投射进来,在放着两排电脑的六张桌子上留下一个印子,转瞬即逝。

两排共六部电脑有五部是P133,32MB的WIN95,惟一的一个20G硬盘连在主机上,按说假公济私玩玩星际什么的还行,可惜主机的主人就是不肯往上面装除了扫雷以外的任何一个游戏。主机的主人姓王,厨房里的搞手(策划),不到三十岁,中山大学中文系毕业,搞手在行内称为老大,我们省去姓氏,就叫老大,所以我现在管纯银叫老大。(大家可以管呜呜叫牛头)老大的广州话说得很棒,一点听不出是湖南人,不像他那个上海的女朋友。

在厨房第一天没有什么工作,我就坐在座位上听四只老鸟在闲聊,话题就是那里的菜比较好吃、那里的PLMM比较多之类,我加入不了这类话题、也不想加入,自命清高当时还占据了我意识的大部分,我从骨子里鄙视我所从事的行业而所以不愿和他们交往。第二天还是如此,从早上坐到晚上,第三天也是如此,第四天依然,天花板上的污渍是两百三十九块,又或者是两百三十七块,从统计学来看,后者的可能性占百分之六十六点六六。中午吃饭时老大凑过来问:上网吗?上!我回答。他递给我一个网址,拍了拍我的肩膀:我给你三个小时的公数,到上面挖点东西回来。公数是指可以报销的上网时间,挖东西是指找题材。一出门我决定用175分钟的时间上网,再用5分钟来挖东西。网址是某社区的诗歌板块,斑竹曾经是湖南某地区有名的学生诗人,我对诗歌可以说是深恶痛绝,写这些不能吃又不能喝的东西来干什么?特别是那些板着脸孔的棍子手,硬是要把一个谁都能看懂的句子改得谁都看不懂。不过板块里的东西和传统的完全不同,解说很有趣味,特别是斑竹对古诗和现代诗的掌故和趣闻是如数家珍娓娓道来。不知不觉三个小时的公数就用光了,我离开网吧时交了二十多块钱。

第二天我兴冲冲的对老大说可以搞一本诗歌趣闻的书,顿时满屋大笑,一个老鸟告诉我:那个斑竹就是老大。后来老大跟我说:那些学院式的评论早就该死亡了,堆砌概念和使用抽象概括来把自己包装的高深和博大正是浅陋的最好证明。远离生活和群众是必然导致闭塞,闭塞导致自大,自大导致固步不前。

隔阂是自己种下的,也只有靠自己来推倒那堵隔在我和老鸟中间的墙。我尝试用烟或者饭局来敲墙,未遂。孤独感、惭愧和自责让我很是郁闷,只好用游戏来麻醉自己的灵魂,但是机会还是偏向热爱游戏、热爱文学、热爱生活的人的。在第二天我竟然看到了三个老鸟们在网吧里大呼小叫,他们在连星际,被推得好惨。在学校里练出来的星际贱招在这时就派上的用场,THE HUNTER,四个人全部人族,开始四个工人全部往上跑,之后立即联盟,分成两路到敌人的总部里挑,这时他们至多只有五个工人,再加上人族的工人皮厚耐打,干掉全部工人马上到中间会师,然后留一个农民采矿,剩下的再做掉一家,这是虽然剩下的一个可能已经有六个兵了,但是不行的话我们就升,他一个是做不掉四个的,最后打经济我们肯定赢,更多的时候,对手少两个就退了。这战之后我终于正式成了他们中的一分子。

第十天老大回来说:批下来了。老鸟们马上按部就班的干起来。原来资料早就准备好了,就是等题材审批下来,马头和老大失踪是去烧香了。书号是批发回来的,连管理费大概是万把块钱,具体多少我没问。政审递东西又要两三万,不然他就拖你个一年半载不批。开始写之后我才知道自己有多菜,换笔换了这么多年居然连^号在联想输入里是省略号都不知道,连怎么切换书名号和中括号都不知道,连文章里的人名可以群组更换都不知道,换连打字不能留指甲都不知道,连……

我们在接下来的两天里写出了二十万字,我的速度最差——两万

五不到，离开时我个人的记录是18小时五万字，不过是老鸟们的二分之一；初稿意见下来我们就要改——不是按意见改。初稿是写给官看的，根本不能卖钱，我们又要在两天里把初稿改成面目全非的二稿，二稿看得没那么严，马头和老大还是陀螺似的转去递东西，没准就过了，不过的话我们还得再鼓捣一次。书印好的时候就是发稿费的时候，20块的书批出去是5块，第一次印的五万本扣去成本、稿费、香钱和杂费肯定没赚，第二次印就是买一本赚一本了，这本书印了七万多，马头没赚多少。不过说起来他还是很有信心的，那天碰上个二十万本的，马头就可以买栋房子了。正所谓“十年不发市，发市吃十年”嘛！

写稿的时候最辛苦的就是刘叔，他是下岗大军里的一员，老婆早死了，女儿在上初中。马头用八百块钱请他煮一顿中饭加打扫卫生，老大请他做校对，行规是千字四元，老大给的高些，六元。这几天里六叔要做三顿饭(平时是一顿)的同时还要一个一个段落的给我们的文章校对，忙得不落地。这时他的女儿会来看他，挺清秀的一个MM。

平时刘叔就在自己的P100上玩扫雷，认真的样子像在做校对一样，速度却从来不见提高。我曾经无意地问起他：这样玩愉快吗？他叹了口气回答：哪里有愉快不愉快的，没事做玩着安心就是了。我深深感叹，在接到退学通知的时候我何尝不是这样？渺茫的前途和沉重的生活压力能把人仅有的勇气全部榨光，支撑我们的东西往往不是什么高尚得摸不着的精神，而仅仅是手中抓住的东西。我的笔。他的女儿。我的游戏。他的游戏。我把这件事对老大讲了，从来用铁腕禁止在厨房里玩游戏的老大沉默了好久，说：你看看有什么适合他的，只能一个。我考虑了好久：泡泡龙之类的虽然合适，但是耐玩性太差。古墓之类吗？P100能玩得转吗？战棋类的，他不会喜欢的。号称游戏专家的老幺是一筹莫展了。后来一天我们谈到某本游戏杂志上重新考证三国历史文章的时候，刘叔激动起来，说那些是屁文章骂古人来出名罢了。现在看来刘叔的话是一矢中的，那些屁文章果然是企图用骂古人来出名罢了。不过事情给我一个很好的启示，我从家里一大叠光盘里找出早已经发霉了的《三国志6》，装到了老大的硬盘上。

虽然刘叔学得很慢，但是有了兴趣这位最好的老师，有什么是学不会的呢？在一个月后，连鼠标都拿得不太标准的刘叔居然知道称帝的三种方法了。有时就伏在桌子上抄我借给他的电商报上的事件表——他舍不得一块五的复印费。刘叔最不能理解的就是《三国志6》居然是由日本人做的，日本人不是已经被打回去了吗？为什么我们的祖宗的东西就落到他们手里呢了？每次他这样问，都问得我哑口无言。想来他女儿现在已经中考了，就是不知道考得怎样？

写稿之后又是一段无所事事的开始，我开始发现老鸟们并不是在乱侃，他们是在找题材，聊天的时候我学到了很多的东西，棍法和铁皮都是这时候练出来的。2000年7月份政府要封闭所有的们也谈到了禁止游戏的话题，有说阴奸媒体为了制造话题扩大销量强奸事实的，有说狗屁权威为了掩盖现行教育体制问题而故意栽赃的。有说不怕以政府现在的行政效率根本根绝不了游戏的。有骂游戏不争气不牛B让人做了的——没见过扫黄敢禁录像机的。论到老大发言真是让人振奋：中国的传统政治模式就是调和，调和就是牺牲少数派的利益来换取社会的稳定，孩子是家庭中的少数派，玩家是社会的少数派，游戏厂商是经济活动中少数派，游戏就是在这种指导思想下让媒体、权威、政府和家长联手做了的。听完之后我双目放出精光，满怀深情地看着老大，那分崇敬就差没像纯银一样穿着草裙手拿55的巨幅照片一边亲吻一边跳忠字舞了。可是老大的下句话冷冷地结束争辩：这个题材枪毙。众人无语，谁都知道原因——政审肯定不过的。

市场就是市场，侃出来很好的东西不得不改得恶心透了，我参加的第三本书是老大从一个没钱自己出书的老教授那里买来的，清末市场经济的研究，重点是一个很出名的商人，我们把它改写成商人的传记了。中间加入了很多风月的东西，老大问我有什么意见。我没出声：老大也有他的难处，我们不写黄色绯闻不写星象生肖不写恋爱小说不写地摊文学要保证能买出去实在是难。

在写第六本书的时候二稿硬是过不去，都重写了五回。不能回家的四个家伙只能到网吧去洗澡，十天下来厨房里养了四只头发蓬松的熊猫，我一条内裤穿四天的绝技就是这时跟老鸟们学会的。最后是老大一个玩石器的网友搞定的。和老大上QQ时说起她爸就是审定的人，老大写了一首诗给她，于是她跟她爸说要是不让我男朋友的书过去的话我就上吊。事情就这样解决。书出好后老大连连叹气，我安慰老大说这个社会的加速齿轮和FPE太厉害了，不过大家都使用的时候我们就算不得是堕落。他苦笑着说：也是一部分原因，更重要是想到那首诗我十四岁时写出来没发表的诗。我现在大概是什么也写不出来了！

在一年里老幺参加写十多本书，名字我不提了，苦练的结果是老幺现在几乎可以用任何风格写任何东西，但是老幺开始写不出自己的东西。虽然稿费比CBI要高一倍，但是我决定要走了。老大请我喝了一次酒，他对我的决定很赞同，说要走就早走，不要落得像他这样一点东西都写不出来就想走都走不了了。我问他对未来怎么看。当时老大的一句话我现在还印象深刻：“只要出版社的审批制一天还在，厨房就不可能消灭。”保住身子干净，说不定哪天就被某本杂志选去了。这是他的希望。

“记住，要是哪天中国有一个很出名的编辑叫王奕的，那就是我。”他说。

“记住，要是那天中国有一个很出名的写手叫老幺的，那就是我。”我回敬道。

后记：揣着可以买两台高级电脑的钱，老幺离开了厨房。

（这篇文章的部分在茶房中可以见到，据说激怒了一些人，但是我最吃惊不是这，而是一些朋友看过后跑来对我说，这种厨房，我心向往，能不能介绍去入伙，#￥%……※ ——卓叶）

昔日英雄今安在

——阿猪访谈录

祝佳音

回忆

那时的我是一个刚上高中的小子,脑子中充满了幻想和拿着火神机关炮的英雄。每天早晨带着无比的不情愿起来上学,谨慎地一边听课一边看着杂志,充满热忱地等待中午的篮球时间;然后,在下午带着疲惫睡过一觉之后,迫不及待地回到家里把电脑打开。

这样的经历肯定会让很多人产生共鸣——我确信如此——我毫不怀疑有无数的人同我一样如此渡过高中的岁月,就象我丝毫不怀疑有无数的人同我一样崇拜当时各种电玩杂志的游戏编辑一样。

那时候的我狂热地喜欢电脑,喜欢游戏。我订了很多游戏杂志——几乎把能买到的游戏杂志都买回来看。我想,当时心中确实是有偶像的——那就是那些游戏杂志的编辑。

如果大家还能够回忆的话,不妨和我一起回忆这些名字,最初的《电子游戏软件》,最初的《电脑商情报·游戏天地》,大陆最早的游戏前瞻栏目——电脑游戏月旦评,让无数人热血澎湃的"阿猪周记",充满个性风格和另类幽默的"电刑室手记"。我总是迫不及待地把眼睛凑到报纸第一页的那个小方块上或者翻到最后一页享受那些奇怪另类但魅力十足的文章随想。

确实,我的脑海里至今还对这些经历印象深刻。我记得我像教徒朝拜圣殿一样向往游戏杂志的编辑部,当时在我的脑海中,那种工作完全可以说成是一种享受。

我记得许多编辑的名字——软体动物、阿猪、教官、T.J、蚂蚁……这些人曾经是我的偶像,他们甚至承载着我的梦想。

但,时光荏苒,这些名字逐渐从我的面前消失了,当年我所知道的,就是:

软体动物1997年离开《电子游戏软件》杂志,最后一期月旦的名字叫分手总是在春天。

阿猪、T.J离开CBI进入新浪潮,但似乎再也没有往日辉煌。

他们就这样消失了。

现在

我因为一时的游戏之想,和许多机缘巧合,现在正坐在办公室里写这篇文章,如果没有当时的一念之想——甚至可以说是冲动——我也不过是一个普通的大学新闻系学生,正在教室里索然无味地听教授讲课或者逃课上网。

因为工作的关系,我逐渐接近了这些人,也因为如此,我逐渐萌发了一个念头,我想知道这些人当时的感受……在他们带给我们那么多欢乐和激动的时候,他们是怎么想的呢?

于是,我开始写这个东西。

阿猪,本名黄磊,1996年进入CBI任编辑,在《电脑商情报·游戏天地》主持过"阿猪周记"栏目,现在ELONG担任技术工作。

黄磊可以说是CBI的一个"形象代表",CBI游戏天地的文化氛围也是从那时流传至今。当年,黄磊的"阿猪周记"感染过几乎一代的玩家,直到现在还有人对我说——"朋友,游戏和酒,这就是生活的全部"。

他曾经对我说过下面一段话:"事实上,在你找我谈之前,已经有半年多没写过任何东西了。这也是所有关于那个时候的叙述里,最详细的一次。那就当做一次回忆吧。以后也未必有这样的机会了……"

正因为此,我在与他的交谈中经常感觉到一种悲哀。他的叙述带有浓厚的灰色气氛,以至于我不得不在其后的整理中大量删除那些代表迟疑、叹息和若有所思的省略号。

祝:你是怎么开始走上编辑的路的?

黄:嗯……94年,那时我21岁。从浙江大学自动控制系毕业时,因为想着出国,就不打算找个什么单位挣钱,直接回了父亲以前的单位——中国测试技术研究院,当了个小技术员。当时的考虑是这样:要走的话熟人多,不会有太多障碍。谁知道,在那一呆就是两年。由于种种原因,出国未果。所以这将近两年的时光,可以用一个词总结:一事无成。1996年大约7月份的时候,相交5年的女朋友毅然离开了成都。我也意识到:不能这么过下去了。

在单位里的时候,我就一直在看《电脑商情报》。那个时候,报纸中已经开始有游戏的内容,但最多也就是在家用版的最后有那么1/4版的内容。但我总是反反覆覆地看,一面寻求自己在游戏中苦思不得的答案,一面想象着那个虚拟世界里的东西。

就在我决定要离开研究院的时候,正好看见《电脑商情报》上登出了招人启事,心里便感到或者是个可以一试的机会。

祝:当时的CBI还没有游戏版是吗?

黄:没有单独的游戏版。游戏内容是划在家用版下面的,很小的一个角落。在进入CBI的前三个月,我都和游戏几乎没有任何关系。3个月里,我基本上在打杂。打杂的意思就是:哪一块缺人手了就临时让我顶上去。

1996年9月的一天,大伙在办公室里聊天。朱小姐(游戏版块的那位编辑姓朱)走过来对另一个编辑说,游戏部分从1/2版扩充到一个整版了,肯定是需要给读者们写点什么东西。我不想写了,你帮我写吧。

那位编辑耸了耸肩,表示他此事毫无兴趣。再三劝说无效下,编辑小姐忽然看见坐在角落里的我。然后,她对我提出同样的请求。我想了想,似乎没什么理由拒绝,因为我的确也没什么事。

那么好吧。那天回到家,卷首语一挥即成。仅仅是为了开个玩笑,我

在里面自称“阿猪”，我想编辑小姐肯定会在审稿的时候发现这个恶作剧并改掉的。一面想着她生气的样子，一面哈哈笑着上床睡了。谁也没想到，这个名字在今后的两年中和我有着多么亲密的联系。

后来才知道，我没想到的事还不少：编辑小姐拿着我的稿子，连看都没看一眼就扔给录入人员，然后就排版去了。于是，在那期的报纸上，有一个自称“阿猪”的编辑，傻乎乎地给大家说了一堆乱七八糟的话。而当我知道这个结果，已经是一个星期后的事了。

大约在我把稿子交给她3、4天之后，编辑部的头儿把我叫到办公室里。我毫不意外地听他告诉我编辑小姐要离开的消息。她结了婚，结束了本就勉强的工作。

我同样毫不意外地得知，头儿希望我能先“顶一阵”。

“你以前玩过游戏吗？”头儿问到。

“嗯……在办公室里偷着玩过一些……”

“呵呵，那就够了。小黄啊，你知道，我们对你是有很高期望的，你现在也只是暂时顶替一下这个空缺，很快就会委派给你更正式的工作……”

“哦。”

走出办公室的时候，我心里想到：游戏编辑？！怎么想这个称呼都觉得有些怪怪的……但是出于对自己工作的责任心和对自己面子的虚荣心，我决定要干就要干出点东西。能够有堂而皇之的理由接触游戏和相关资讯，的确是快意的事……

至少在开始的时候，仅仅如此而已。

祝：当时编辑只是你一个吗？

黄：对。以前就那个编辑一个，她走了就我一个。

不过按照我那时对栏目的设想，我除了自己用“阿猪”的名字出现以外，还虚构了两个搭档，用得最多的一个就是“肥肥”，另一个用得少，已经不记得了……

于是，我开始一个人用几个不同的角色和风格在报纸上说话、讨论。不过这个秘密可是这么多年来第一次说哦。

祝：能说出去吗？

黄：这个无所谓。都这么多年的事了，我都不认为有多少那时候的读者还能记得这件事或看到这篇采访。

祝：现在有不少人都怀念当时那个周记。

黄：嗯。有时候一个朋友突然对我说出以前周记里的话（三寿：就是我喽），我都不记得了，就觉得挺吃惊也挺惭愧。

祝：当时怎么写出那么精彩的东西的？

黄：嗯，说实话，我现在都想找以前的东西来看看，因为不太记得都写了些什么了。不过周记的形成，还是有一个过程的。最初的时候，自己也有些茫然，只是想随便的，像和朋友聊天似地和大家聊聊。这个聊法应该和通常性质的卷首语有些差异，因为我本身是个比较不喜欢陈旧、老套东西的人，千篇一律或言之无物的空洞文字，我自己看了都烦。无论是周记，还是后来我写的其他东西（事实上，那时候《游戏天地》里很多东西都是我用各种化名写的，呵呵——又是一个秘密），我都希望它能尽量“好看”。写完了一遍，自己会再看上几遍，如果觉得不好看就不要了。

那时候的游戏刊物，语言还远未自成风格，大多受了大陆传统媒体的影响，比较严肃……你也可以称之为呆板。我通过报社的渠道找了很多台湾的杂志，仔细分析了他们的语言风格……他们的语言风格、栏目编排等，这些都对后来《游戏天地》的内容有很大影响。

我开始试着用一种比较活泼或幽默（其实我很不愿用这个词）的口气在周记里和大家聊天。这一点要感谢CBI领导层的，当他们发现游戏版带给报社的远超过预想的时候，他们就完全地放手给我——从10月份开始，就是我们了，那是后光头来了；11月，MAVERICK也被我拉了进来——足够的自主权。这样的语言，通常是不会在那时出现在正规的媒体上的。

祝：是不是感觉挺骄傲的？当成就远远超过预想的时候。

黄：开始的时候，反响是相当令人激动的。你就算说我有些得意，也不能算错。事实上，在开始的很长时间里，周记里体现出来的创造性是我自己也颇为满意的。我也开始试着把BBS里的一些用语拿到报纸上，不过这么做倒是褒贬不一。我还记得一次我写到：……哇，谁扔的烂番茄、臭鸡蛋？！……看到的人们都笑了起来。那是我们平时聊天时创造的说法。等到后来类似的文字在中国随处可见时，我便立即停止这么写了，就象刚才说的，我不喜欢重复和雷同。大家都用同样的语言，就很索然无味了。

另一个对周记影响很大的是心境。开始的时候，我相信周记是充满活力、创造甚至狂热的。在RED ALERT发布的第二天，我们彻夜未眠，我在震耳欲聋的军靴和摇滚乐中浑身颤栗，写下了狂热的周记。全文不记得了，只记得其中一句：“……全世界的游戏者们，站起来吧！今天是你们的节日。……”我相信那篇周记让很多读者陷入了RA的深渊，呵呵。虽然今天让我评价RA，绝对会是很低的分数，但当时的激动却是真实的。

然而，后来的周记里逐渐地失去了以前的光辉。每周一次的频率，超速地消耗着我的灵感。我的能力无法做到每周都能有让人或自己感兴趣的话题和语言。因此在众多的周记中夹杂的良莠不齐，是我很无奈，却又无法避免的事。

我的文字越来越平淡、冷静，通篇没有一个感叹号。有时本想刻意地做一些幽默的东西搞活一下气氛，但自己看着都觉得厌恶，立刻就删掉了。年龄的增长倒是次要的，主要是生活中人、事的变化，使心情逐渐灰暗起来。

这样的风格一直持续到现在，我越来越喜欢平淡的文字。现在大

概年龄是更主要的原因了吧。

祝:当年大家都认为CBI的文化气氛特别浓,你觉得这是不是你们几个编辑的个性?

黄:嗯,那时候软体动物的文章,是大陆为数不多的我推崇的内容之一。我想你所说的这个文化氛围,或许是指当时我们经常谈一些游戏以外的东西,而不执着于游戏本身吧。

祝:当时的作者群似乎也很厉害?

黄:当时龙翔一族的李青是最主要的支持力量。另外"星矢"、"石子"是同一个人,令人意外的是,他是四川大学的一位老师。另一个是叫"子凡"的家伙,虽然给我实际写的东西其实很少,但其人对游戏、媒体的见地是我所佩服的。不知道这小子现在在干嘛了……其他早期作者印象不是很深了,抱歉了。另外,有些在外面看来的"作者",其实都是我们自己用化名写的东西罢了……

我记得那时最早用的名字有"黑河"、"无言"

祝:你觉得当时《游戏天地》最辉煌的一段时间是什么时候呢?

黄:1997年中间的一段时间吧。也许那时候发行量不是最高,但那时我们的心情最开朗,报纸也是最有创造性的时期。

祝:那时候的编辑都有谁?

黄:那时候大约是蚂蚁刚来的时候。开始的大半年的时间都是光头、MAVERICK、星矢(他在MAVER之后很快也进了编辑部)和我四个人,随后加上蚂蚁的五人组合又稳定了很长时间。

祝:蚂蚁也算是CBI的一面旗帜啊。

黄:嗯……最早的时候,是她寄来的稿子引起了我们的注意。小丫头细腻的笔触在男性统治的世界里显得格外突出。而当我们在报纸上登出想找一位女性同事的时候,她也是最积极的应征者之一。在电话、通信来回几次后,我们心理上已经把她当作当然的一员了。然后是我们去找报社的上级说这件事,定工资什么的,然后就去车站接她了。

不过说起来,蚂蚁真是个颇与众不同的丫头。

祝:后来CBI就到了北京?

黄:那是1998年初的事了。在此之前,我已经萌生退意……现在的回忆开始痛苦起来了。除此之外,还涉及到各人的私事……我看这样吧:我避开所有涉及个人的东西。只说自己和工作的事吧。

首先,我对这个产业逐渐灰心了。自己身在其中,耳闻目睹着各路英雄的出没起伏,但几乎无一例外地倒下……最好的情况也半死不活。游戏公司是游戏媒体最主要的支柱之一(另一支柱自然是读者)摇摇欲坠。各类媒体上,对国产游戏、对中国游戏业的讨论层出不穷,但我对讨论本身也逐渐失去兴趣。一个原因是讨论本身大多局限在低层次上,讨论者对游戏"产业"并无足够了解——他了解的只是自己所看到的最终版本的游戏;二来,我也深深地感到这样的讨论完全于事无补。

其次的失望是对自己本身的能力。我之所以不再参与"中国游戏业前途"一类的讨论,就是因为虽然自己不认同别人的观点,但自己也无法提出哪怕让自己满意的说法来。随着时间的流逝,我发现自己其实无法改变任何事情。我不知道自己接下来要做什么,只能维持着现状一天天过下去。这本身于我个性不合。我要的生活,不是这样的啊。

最后,我们的生活也开始混乱起来。从一开始,我们只有三个人的时候,就离开家里,自己租了一套房间,既是办公室,又是寝室。不受一切规章制度约束,我们只需要保证报纸的质量。在为数不多的我还记得的周记里,我曾写到:"……朋友、电脑、游戏、足球和酒,这就是我们生活的全部。……"。那曾经是我们生活的真实写照。

祝:于是最后,你就离开了?

黄:从有了这个念头,到真正的离开,是很长的时间。毕竟是自己的孩子,不是说不要就不要的啊。等到报社决定把游戏天地搬到北京来的时候,我想:是决定的时候了。

祝:搬到北京之后,不是应该比较自由了吗?

黄:有得也有失。但得失对我都无所谓。那对我来说只是一个结束的时机而已。

祝:于是……就在搬到北京之后,你离开了?

黄:对,就是这样。搬到北京的时候,刚好是春节前夕。没多久就是CBI的年会,然后放假。就在年会之前,我递了报告。那之后我去了深圳,在我舅舅办的一家高科技公司做技术员,给海关维护自动通车系统。那本不是我喜欢的工作。但离开CBI的时候,真的是心乱如麻,所以想先离开一下,找个地方让心里静一静。

祝:不知道你还有这么一段经历……

黄:我的经历其实很简单:技术——编辑——技术——编辑——技术……哈哈哈。不知道以后会不会再干回去,但我自己是不希望再做编辑了。

祝:离开之后还看CBI吗?

黄:不看了。或者是有些逃避的意思吧。

在深圳的半年时间里,没有太多可说的东西。惟一可提的是,星际争霸推出了。在QUAKE系列之外,我开始发现了一个新的天地。然后没多久,光头的电话来了,说他已经离开CBI,要做一本游戏杂志,希望我能帮他。我想了想,说行啊。《新浪潮》的事就这么定下来了。一个电话,我辞了工作,到北京来了。

祝:就是后来的《新浪潮》。

黄:……都不知道怎么说。真正自己来做游戏杂志,接触到了以前并不熟悉的各个方面:出版、印刷、广告、财务……我扮演了一个不适合自己的角色。我都不知道当时是怎么撑下来的……

祝:为什么不用阿猪的笔名了呢?

黄:呃……为什么要用呢?

祝:觉得应该是习惯了……

黄:嗯……其实不是的。除了周记以外,我从来没用过这个名字,即使在CBI的时候。一来,如果不是当初那个意外,让我自己起个笔名,是绝对不会叫这个名字的;二来,我总觉得阿猪只是一个虚构的人物,离开了游戏天地,这个人就不再存在了。

我后来给自己起名字STONE-MAN,也是为了纪念当时在游戏天地的日子,那时我们住的地方叫做

"石人小区"。

祝:到了那时候,开始写战报了吧?

黄:嗯……大约到了1999年年中,大约5、6月份,那时候我对自己的生活和工作感到茫然。对杂志编辑几乎完全失去热情的我,忽然想做一个网站。与此同时,一件偶然的事情,让我对游戏重新燃起久已熄灭的热情。一天,我在国外的网站上乱逛,一面脑袋想着《新浪潮》的网站到底该做些什么东西。虽然还没有成形的想法,但有一点是可以肯定的:我绝对不想做一个综合游戏网站。一来,那样毫无特色,会很快被淹没在浩如烟海的众多综合游戏网站中;二来,我自认为以自己一人之力,要想在内容/更新上同其他的综合游戏站相比,未免也太高估自己了。

一面毫无头绪地想着,我来到了一个叫做gamesx的网站。里面的一篇文章引起了我的注意。那是一篇专访,是gamesx对一个游戏玩家的专访。他们把那个19岁的小孩叫做"Gaming God"。那个人叫Thresh。

……我于是知道了,有一个人,因为玩电脑游戏得了一辆Ferrari跑车。他没有任何工作,却能每年有数十万美金的进账。他所做的惟一的事情,就是玩游戏。"这就是职业玩家……"我感到嘴里有些发干,"嘿……"

那篇文章附了一个连接,是Thresh一场FFA的录像。我费了很大工夫才弄清楚Quake2里怎么放录像。接下来的15分钟里,我目瞪口呆地看着屏幕上的画面,忘记了周围的一切。我从来无法想象,有人能把Quake 2玩成这个样子。

"原来游戏是这么玩的……"这是我当时惟一想到的话。

Thresh把我带进了职业游戏的大门。我埋首其中,拼命地吸收着各种各样的信息。第三天的时候,我知道自己想在网站上做什么了。这么好的东西,如果不能与大家分享,将是我最大的遗憾。《新浪潮》的网站,事实上就只有两个专区:Quake2和Starcraft。

祝:职业游戏?

黄:刚才你说的战报,应该是指星际的战报吧。其实最早的时候,写QUAKE的文章比星际的要多一些。对,职业游戏。或者说,职业竞技吧。

祝:之后就开始写这一类的东西?

黄:对。最早比较下工夫写的是《Thresh,Quake的传奇》。后来大多是一些技术上的讨论。同一时间,我也开始把国外星际比赛的情况介绍给大家。刚看到"战报"这种形式的时候觉得挺惊奇的,另外也觉得他们的打法和国内相差很大……

祝:之后的兴趣就转移到了职业联赛上?

黄:对了。的确研究过一段时间,这段时间里,写的东西也多些。没再有什么波折了。帮游戏天地搞了一次Q3比赛,不久之后就来e-long了。

祝:那么对于游戏职业化的感觉呢?

黄:我听过很多人/公司/网站关于职业化游戏在中国的发展的宏伟蓝图。恩……大概的感想是:小打小闹的居多,流于空想不切实际的居多。我大概有一个想法:走下层路线是不行的,得走上层;自己拉一票人要把势是不行的,得让别人来请你要。或许不用太久的时间,大家会明白这句话的意思吧。

祝:感觉现在的游戏杂志,比起当时来怎么样呢?

黄:惭愧……就没怎么看过现在游戏杂志了……不过……想了想,还是有些想说的话。我感觉老一辈的作者和现在很多新的作者的主要区别之一,就在于原创性。现在很多文章的功利性太强,目的也太明确:为了稿费而写。这样的作法,当然无可厚非。但文章的量产和质量的下降,却是有目共睹的。很多作者都有这样的本事:对一个游戏的接触不到一个下午,就能写出几千字的东西来;或者是直接生搬国外的东西。这些也是前一阵子的一些感想了。这样的文章太多,也是我不再看游戏杂志/媒体的原因之一。由于有颇长的时间没有再接触了,因此不能肯定是否现在此种风气依然蔓延。或者现在的游戏媒体又重现光华也未可知。因此如果有朋友们对以上说法不满,尽可板砖拍过来好了,我这都接着。

祝:那么……游戏编辑呢?

黄:这个……就找不到什么可说的了。三个字:不了解。不是我回避什么,是真的完全不了解。老的我所认识的游戏编辑里,只有家电的PC兔子还战斗在第一线,别的全都走了……都离开这个行业了……我以前的同事们……教官是CBI里我最小的同事了。我走的时候他还在,后来听说似乎去深圳了,经商。MAVERICK是华彩的一个小头目,同时也是雷神中文站的头儿。蚂蚁也在华彩,听说现在变成一个"规律女性",6:00下班的话6:01准不见人影,我都见不着她了。光头在山东。大概就是这样吧……一件好玩的事是:以前在成都的同事/朋友/作者/网友等,有80%都跑到北京来了,并且渗透到游戏的各个领域,哈哈……

祝:很多人说,当年的编辑属于把自己奉献给游戏行业,然后就退出了……

黄:呃……似乎也没有必要说得这么悲壮吧。没有人会刻意地虚伪得这么悲壮。我想比较合理的说法是:那个时候,我们的环境还没有现在这么资本主义;那时候的一代人,做事的动机也较单纯些,想法不怎么多。游戏是一碗青春饭,没有人能吃一辈子。年龄/经历到了,就是离开的时候了。这就好比说,你问了我这么多,我也问你一句:你在这一行里,可以呆多久呢?

祝:在行业里呆多久,还是需要看这个行业的发展。

那么以后你还有可能重回到游戏业吗?

黄:如果没有什么特别的变故,那就是不会了。离开《新浪潮》的时候,这一点就已经确定了。

祝:嗯,访谈基本到此结束了,最后问一下,您以后的理想是……

黄:对以后……还是茫然。就象现在这样过下去,当一个不高不低的程序员,似乎也不错。但是不是就这么过上一辈子,我也无法回答。回头想想,觉得怪怪的:生命里最重要的一段时间,是和游戏一起度过的。也许,这一生都无法完全脱离了吧。

昔日英雄今安在

之——"蚂蚁JJ"的故事

祝佳音

蚂蚁，本名王睿，年龄不详，1997年初进入《电脑商情报游戏天地》，2000年3月辞职加入CHINAREN负责游戏频道。2000年7月进入华彩。现任《网络游戏世界》主编。

和蚂蚁的访谈进行的极其艰辛，她所在的公司线路似乎总是无法正常连接我的OQ，用她自己的话来说就是："一和你说话就死机。"访谈就这样断断续续地进行着，期间甚至有一段长达接近一个月的空白。最后我们不得不采用ICQ进行通讯，终于得以完成了这篇访谈。

蚂蚁，在很长一段时间内可以说是中国女性玩家的代表，如果你向一个资格稍老一点的玩家提起"蚂蚁姐姐"这个名字，我相信你会听到无数赞美的话语。

但是，直到与她的访谈中，我才了解到"蚂蚁姐姐"这个名字下的努力和奋斗，从一名游戏爱好者到一名游戏媒体人士(某种程度上甚至是公众人士)需要付出的并不是像某些人想象的那样只需要热血而已，而在追逐自己理想中所遭遇的能力挑战和经常性的近乎自我放逐的反思在回忆中出现的时候也充满了悲剧色彩。她告诉我，我们聊天当晚她开始失眠，也曾在访谈中说过："几年了，好多事不是说说就完了的，也并不都是很快乐的事。"

直到这时候，我才意识到这个访谈对于她，对于其他人来说，代表着什么。

这种经历对于她，对于其他人来说，代表着什么？

祝：姐姐先向大家介绍一下自己吧。

王：介绍不好说吧？我一说就像写简历……我是四川美术学院版画系毕业的:P，就是爱玩游戏嘛。

祝：年龄我就不问了……真名叫什么总得说吧？

王：王睿，你不会不知道吧？

祝：……我当然知道。您是非常喜欢玩游戏吗？

王：是啊。以前是玩得很投入的，为一个普通的游戏人迷很久。不过这么多年了，现在能吸引我的游戏就不多了。

祝：什么时候开始接触的游戏呢？

王：小学吧，那会路边有人摆游戏机配黑白电视给小孩玩，有坦克大战，打乒乓球什么的。我忘了是什么游戏机了，反正黑白的。放学后我总会看上好久，一般玩的都是男孩，只有一次偷偷玩过。女孩子而且是小女孩子玩这个看起来总是怪怪的……

祝：那么，最常玩的是什么游戏呢？

王：第一次玩什么不记得了，不过玩最久的还是《霸王的大陆》。那会儿在读大学吧，学校比较松，父母住另一套房子，找朋友借来盘后就回家没日没夜地玩，统一了一次又一次，试过多种玩法，将每个城市发展到最好，以为会出另一种结局。

祝：那么，您是什么时候开始接触电脑游戏的？

王：也是大学，好像是在一个商场发现用电脑用游戏在演示。是一个真人扮演的射击游戏，当时我被震撼了，那种人机交互性，那种拟真度……我一直想："这就是我想要的，这就是我喜欢的东西。"

回来后马上缠着姐姐帮我买了台486，4兆内存还12000元，后来又加了4兆。她那会儿也被《霸王的大陆》迷住了，哈哈……

[一天后]

王：趁现在线路好继续昨天的吧，不然晚上谈了容易睡不着。

祝：啊？你昨天晚上失眠了？

王：是啊，几年了好多事不是说说就完了的，也并不都是很快乐的事。

祝：嗯，那么就说说第一次到CBI的情景吧。

王：嗯……我第一次去游戏天地就是去应征的，1996年底那一天跟在昨天发生的一样清晰。我从重庆到了成都，推开办公室的门，空空的屋子ds里有一个书柜两个拼起来的桌子两台电脑，桌子上乱糟糟的堆满了信。三个貌不惊人的年轻人抬头看着进来的我。后来我的命运就整个改变了。我说："你们……谁是阿猪？"结果他们都不说，让我猜，我猜了个大兜乱，光头为什么头不光？阿猪为什么蛮清秀的？肥肥为什么不胖？嗯，记得那一期周记还是写EA买下中国足球模拟游戏5年制作权的事，那事后来也不知道怎么样了？

那天正是周末，我在游戏天地呆了两天，和阿猪说定后星期一就回原单位办了病假。本来报社让我春节后再上班，一则阿猪说春节前很忙，让我留下来帮忙；二则能够到《游戏天地》当编辑，能够和他们一起共事太让我激动了，于是从原单位脱身后，当天就回了成都。

祝：当时你是在什么单位啊？

王：交通局，天天是看报纸喝茶的日子。

祝：嗯……辞职的时候家人反对了？

王：没有，单位效益不好，家人也知道我不是能拿铁饭碗吃一辈子的人，我姐姐就是个例子，报社对父母来看也是个很正规的地方，能够放心。

祝：看来你的家人还是挺了解你的。进入《游戏天地》工作感觉如何？

王：虽然到《游戏天地》工作让我非常兴奋，但是我面临了很大的问题。阿猪、光头、肥肥(maverick有段时间就用的这个笔名)都是非常有经验的铁杆玩家，我那点游戏经历实在是太可怜了。我不知道WESTWOOD、不知道BLIZZARD、不知道EA。不知道前瞻的写法，不知道攻略怎么表达。一方面崇拜羡慕着游戏天地的心理仍然存在，而另一方面，我在游戏方面专业知识的浅薄让我极端自卑。更痛苦的是，我个性十分好强，我不能容忍我这么无用，shrug。

祝：那么，然后呢？

王：当时游戏天地只有两台机器，玩游戏写稿子怎么也不够四个人用。

经常是一个人用完机器睡觉了，下一个人接着用。我就耐心地在旁边看啊看，他们玩游戏我也看，他们写稿子我也看，心里暗暗地学、记。游戏对我来说不是娱乐，是我必须的课程。阿猪当时给的任务就是：把当时所有的游戏都玩一遍：P。他也尝试叫我写游戏介绍，可是那种茫然和无助的心理让我不敢下笔。

祝：哦……还有这样一段日子哪……

王：但是我不能让我在《游戏天地》就是一个闲人啊！初期我就试着继续写那种类似现在"江湖夜雨"中的那种游戏心情，可能阿猪说我文笔细腻就是指那段时间的文章吧。

祝：那时候的文章主要是说什么的？

王：我想以后的游戏编辑都不会有我那时候那样的困难了吧？没有大量的游戏玩、极少的游戏咨询、中文的游戏网站是空白、女孩子玩游戏本来就少，能跟男玩家交流的机会更少……初期的感觉真是很勉强，但是我非常喜欢这个工作，我要尽量使自己称职起来。

祝：嗯……记得阿猪夸你的文章感觉很细腻。

王：应该是比较风花雪月，换现在我肯定不喜欢：P。

祝：之后？

王：阿猪给了我很大的空间，几乎没给我什么压力。我也看懂了，其实前瞻攻略并没有什么好神秘的。不过那时候的文章几乎都是原创作品，文章中几乎都对比同类产品在写（我想大概是极端自卑的心理使我把这些看得太高深了），后来就逐渐开始写这类东西，那时候网络没现在普及，《游戏天地》的时效性又强，所以大部分稿件是编辑自己在写。

很长一段时间里，我埋首担任着写手的角色，我觉得那并不能叫枪手，说的都是实在话，都是自己玩出来的感觉。就我自己来说，个人感觉很痛苦，可是就我们之间的感觉来说，非常快乐。几个志同道合的朋友，做着自己喜欢的工作，反响又那么好。

我埋头猛写东西也就一年，其中组稿方面主要是负责来信投稿，信中有什么比较好的文章都整理出来。但是这一年中每一期的文章我都细细看过，有时一些想法也跟阿猪提议。我知道《游戏天地》骂声很多，其实骂《游戏天地》的一直都有，就是阿猪在时也不少，我想给《游戏天地》的编辑说，众口难调，做出游戏天地自己的风格，作出好的主题就是成功。一两期也许会失败，只要有一片热情，和学习的自觉肯定会成功。而且还有这么多编辑这么多人可以分析意见，还有这么多好作者。

1997年中，游戏天地开了自己的BBS，团结了相当一批玩家，很多不错的作者也是那时候固定下来的。好多大家应该还记得的，像小李子、小六、天薇堂堂主等等。

祝：嗯，当时玩家的来信很多吧。

王：是啊，我还有个工作就是拆信 :P。

祝：带回信的吗？

王：对。

祝：有没有什么感觉比较深的信呢？

王：有封骂得特狠的……

祝：哦？大致内容是什么？

王：骂《游戏天地》错字多，骂阿猪口蹄疫（这个得删了）。阿猪把这封信贴在墙上大家看，人人都冒冷汗。

祝：那时候的作者似乎也很厉害？

王：是啊，我印象中很深就几个有早期龙翔一族的李青，他写的《皇帝》的攻略逗得我拿着报纸哈哈大笑；发明"搏"派与"狂"派的说法那个作者，好像是成都武警的；还有硬体动物的DIABLO笑话。后来有狐仙和写《CBI游戏文化》的Q7。他们给我印象都是文笔洒脱，才华横溢的家伙；再后来就是SALALA、cOMMANDO、毛熊三（他以前也是《游戏天地》的作者）。Q7是我很欣赏的一个作者，他文中的灰色幽默和那种思想是我很佩服的。cOMMANDO对业界游戏作者的看法，和一些细节的观察；毛熊三的古文化修养（这个融入到他写的《东逝的长江水，永远的三国志》，还有一篇讲"古战争"的文章里）这些都是我非常欣赏的作者。

祝：嗯……是不是可以说你是和CBI一起成长起来的？嘿嘿。

王：这倒是……我应该算是在《游戏天地》里呆得最长的编辑了吧？经历了《游戏天地》几年来的风风雨雨。

祝：嗯，后来的事情呢？

王：1998年春节后阿猪离开了，3月后，光头也突然离开。《游戏天地》突然剩下了我和教官还有TJ，我手上没有任何稿源，只有两三个上北京后认识的作者……我都不知道怎么能有那么大的信心给头说："这期报纸绝对没有问题！"

然后我就想到一个非常可怕的办法，从国外网站上找来一些最新游戏的资料，交给他们去翻译……在稿源没有完全稳定时的后来两三期都是这样在做，被一个朋友狠狠地批评，说我是在做资料的堆砌，没有思想。再后来我想补救也来不及了，即使我如何对作者说要融入自己的看法自己的想法时，绝大部分的稿件还是这样的……到了后来，我发现这种情况已经无法纠正了，再后来，这几乎形成了行业风气。

当时我们的压力很大，还要一点点开发新的稿源，失去阿猪对整个报纸的影响相当大。不过在这里工作一年多，也有了很多想法，后来一段时间，我们把这些想法一点点实现，像子凡写的"国产游戏路在何方"（这个选题在现在好象已经说腻了：））、LARA的争论等等。在第一次报纸扩到24个版并加入彩版的时候，我们对报纸做了整体的策划。结果这一期获得了非常好的评价，真是对我们很好的激励啊：）。

另外，虽然工作压力大，但是几个小编之间非常快乐，上面没了头，真有点山中无老虎猴子称霸王的感觉……就是这样的环境很容易激发创意吧。我们就是那会迷上了《QUAKE II》这个游戏。

祝：说起来，从那时候开始，很长一段时间里你几乎成为了全国女性玩家的代表。当时的感觉如何？

王：我倒没这个感觉吧，就是一个露脸多一点的女性，但是报纸上也能看出来表现并不女性化吧？不过多了这么多叫我姐姐的人，心情很快乐啊：）——除了被叫蚂蚁阿姨的时候 >:(

祝：对了，那时候游戏天地已经到北京来了吗？

王：是啊，在1998年初就上的北京，然后春节时阿猪离开了。

祝：嗯，这个在前面已经提到过了，阿猪离开的时候你是什么感觉呢？

王：阿猪不是突然离开……在1997年的10月他就告诉我想换个工作环境了，当时是很吃惊，后来就发现

阿猪有些变了。埋头拼命干活，不像以前那样欢声笑语特别多的样子。直到他真的走的一天，我并不惊讶了，但是非常惋惜和不舍。

可以这样说吧，这么多年，一直没有真正离开游戏天地的心理准备。因为我太喜欢这样的工作，这样的环境了。我不能分清楚和阿猪他们的朋友之情更重还是和游戏天地的感情更重，或许在他们之间本身就有千丝万缕的联系，或许在我心里他们本来就是一体的？在游戏天地的这几年里，我对游戏天地是完全地投入……

祝：哦，记得在阿猪走之后的很长时间里，“阿猪周记”这个栏目都还存在。

王：阿猪周记是大家非常喜欢的栏目，我觉得这是游戏天地一个很明显的特征，也是游戏天地和读者取得共鸣的一个窗口，所以不能停。

我一直没忍心砍掉这个栏目……后来在一次与子凡的谈话里谈到过这个问题，当时子凡说：“这是对阿猪的不公平……”我才如梦初醒，于是在谈话后，就在扩版的那一期，阿猪周记改为 CBI 绝密档案。

转换之后，教官成为这个栏目的主笔。教官文笔本来就很不错，一些寻常生活琐事，他写来就精彩纷呈。以前的周记以感悟游戏界现象和了解最新游戏动态为主，我和教官这方面都弱些。

于是我们定位这个栏目主要目的为“以情动人”，风格依然是风趣幽默的调侃语气，内容主要表现我们小编平日没日没夜的游戏生活，而在这些平常的生活中体味到的朋友的珍贵友情。虽然讲的是几个编辑，但是这样的生活应该是很多玩家都共有的。

事实表明，我们的策划成功了，至少跟市面后来蜂拥而起的同类栏目相比，有很独特的感觉是吧？你觉得呢？

祝：是啊，我至今觉得在我看过的国内游戏杂志中，有两个交流栏目是最成功的，一个是《电子游戏软件》的电刑室手记，一个就是 CBI 的绝密档案。

王：我承认我有很多想法受电刑室的影响，当初第一期的电刑室我看了很多很多遍，非常的喜欢：)

策划是策划，文章笔下却真实地反映了当时我们的生活我们的团结我们的感动，现实就给了我们那么多快乐，星际和 QUAKE2 是这一切的最佳结合点。记得那时候的绝密档案的读者，应该知道星际和 QUAKE2 在那些文章占了多大的分量。

偷偷告诉你，我和教官都给阿猪周记代过笔，我记得有一次我写道“互联网上——没人知道你是一只猪”哈哈。教官有一期写的阿猪、肥肥、光头的机器都崩溃，后来不知道怎么自己就恢复的那一则很动情哦！（这个可不能说）

祝：联系到上面小编们的感觉，感觉真是幸福的生活。

王：但后来就不是了。说起当时的周记……每周一次的周记真是非常磨人的东西，一年后教官开始焦头烂额，接下来一年后我也无话可说……也许激情和才华都磨灭得差不多了。生活中有感动周记里才有闪光，程序式紧凑的工作流程使生活也变得机械化。

而且，几年之后我才发现，作为主编，我本身是不称职的。在最早当编辑的时候，我担任的是写手的角色。在当主编的时候担任的却是编辑的角色，我并不是一个好的领导。一个领导需要上下逢源，而不仅仅是编一个报纸而已。刚开始的我面对报社的林林总总会议心生不耐，面对年度总结年初计划难以下笔，我本身厌恶这种场面上的东西，我喜欢的是实实在在的实现自己的想法。

祝：嗯，很多做游戏方面工作的人都是这样的吧。喜欢在自己的梦想里，不愿意去接触现实中的丑恶。

王：确实，很多人都是这样的。但是作为一家报纸的主编，却不能这样。实际上，这样做的后果是严重的，这种情绪直接导致我不能为本部门争取更多的东西，也不能使效益大幅度提升。可惜，当时我却没意识到这些东西，于是，两年后，我经历了游戏天地的第二次地震。

祝：是回到成都了吗？

王：不是……先是最好的战友教官离开了，接下来的一星期里天生玩家和软体动物同时离开。我有很多方面为他们做的太少，没做到一个领导该做的事。

那段时间我迷上了 MUD，开始对所有的单机游戏不屑一顾。从小就喜欢武侠小说，所以武侠 MUD 的拟真度很容易就抓住了我。当时周围所有人都开始极度反对我玩 MUD，反对我在报纸提到这个东西。我当时是太沉迷了，一直于后来对我有很多的说法……呵呵。中间也认识到这个问题，由于一些压力，一些无法解决的问题，MUD 成为我逃避现实的一个方法。玩 MUD 使我对周围的朋友也孤立起来，直到那一次编辑的离开我才脱离了 MUD，重新振作起来，做一些我很久以前就该仔细解决的事。

当时编辑部里只留下我一个编辑和一个编务，可是报纸还是得照常出。不过那时候已经不是两年以前，所有的流程已经有条不紊。编务陈群是非常尽责的一个人，她默默地帮我作完最繁重的工作，那段时间正是猛抓版式的时期，反而那几期看起来质量提升了。

而且当时一边还在做游戏天地的网站，之前是软体动物和 NBP 在做，他走后，我刚接过来什么都不会。本来我一直觉得内容更新不够，接过来自己做后内容多了，但技术问题上又出了不少问题，新浪论坛上骂得一塌糊涂。我一边抹眼泪一边找朋友问，几天后网站恢复正常，每天访问人数排游戏类网站的前五吧？论坛也逐渐热起来了 :)

祝：对了，顺便问一句，当时光头应该已经开始做《新浪潮》杂志了，为什么只有你留在了 CBI？

王：面对这个问题的同时有三个人，教官、我、TJ。我曾经答应过去，也哭过苦恼过被责备过。最后回到最主要的问题上，这个问题在这里不太方便说，总之最后我决定留在 CBI。

祝：是这样……

王：过去的很多事情我都记得很清楚，和阿猪上 battle.net 打星际，打老外。他建游戏我到 channel 叫人，哈哈……后来和 TJ、教官、石子他们天天挑 QUAKE2；TJ 回南宁拿研究生毕业证时也一直给游戏天地做封面，我们用 ICQ 传几十兆的图；NBP 建立了游戏天地最丰富的作者群；毛熊撑起游戏天地一片新天地；和浪子、卡尔本玩命买万智牌 :D。

还有那段困难期支持并热心帮助我的妖兽，网站得他助益不少。

祝：那是后来的事情了吧……记得当时的 CBI 报导万智牌非常多。

王：那会很喜欢万智牌啊，喜欢魔幻的背景。有了激情也能反映在报纸上，游戏编辑的生活不能缺少激情。我的感觉。作为编辑而言应该不停地需要新鲜的游戏或者事物吧，或者是志同道合的同事。怎么提升质量，搞什么样的创意是天天都在想的问题。我有很多方面不足，浪子来了搞起来模拟器专区，毛熊三将玩友茶坊搞成了 CBI 精品栏目，他还第一个注意并报道了当时逐渐火起来的战队现象。

祝：嗯，是啊。那段时间 CBI 似乎又走上正轨了？

王：是啊，应该是上升趋势吧。

祝：但是之后 CBI 游戏天地被调回成都了，这是为什么呢？

王：成本考虑吧，回成都能省很多成本……

祝：嗯……

王：我是个俗人，对游戏界的感悟比不上我考虑游戏天地本身想得多。玩游戏喜欢简单的，简单地认为好玩或者不好玩。我是个简单的人。

祝：据说当游戏天地回成都的时候，你心情并不是很好。

王：那倒不至于，只是我到成都之前就交了辞职报告。回成都就是为了帮忙把春节最忙几期赶出来。当时也没有明确的去向，可能茫然点……

祝：辞职的时候？你是怎么下决心离开 CBI 的？

王：前面也提到，每期最头疼的周记，已经不复旧观，不知道为什么心情焦躁，也许是几年同样的日子过得太机械了……然后我想，是不是该换换工作环境，换换心情了。报社决定搬回成都时，于是就下了决心。很容易，就这个触发点。而且，毕竟北京几年，几乎所有朋友都在北京。

祝：周记……这个文章真是最消耗灵感和激情的东西。阿猪也曾经被周记困惑过。

王：需要每一期的感动，感动自己才能感动别人。或者周记该换个方向，试试后不成功。到游戏天地以后，我总是小心地收集每一期，可是后来有一次，收破烂的把我整理的最早一年的游戏天地收走了，我心情伤心了很久。看到每一期都能想起那一个星期里我在干些什么，那一叠报纸就是我几年的生活。

去年有一次，我去阿猪家，他突然说有点后悔带我进游戏界，说我在别的地方也许发展更大。我非常吃惊，我非常感谢阿猪带我进游戏天地。

祝：阿猪竟然有点后悔带你进入游戏界。想过吗，如果不在游戏界，现在会是什么样子？

王：不知道……从前想出国，或者去旅游单位。阿猪也许觉得游戏媒体发展不大吧，毕竟不是终身的职业。

祝：那么离开 CBI 之后，您去了哪里工作呢？

王：春节后上北京，懒了一个月，之后去了 Chinaren.com，然后就到了华彩。

祝：呵呵，现在 JJ 你又回到主编行业了……

王：这个……是个意外：(可能上面还是觉得我搞媒体适合点吧。不过网络游戏很适合我的胃口，所以又有热情了 :)

祝：说说你在编辑生涯中印象最深的事情吧。

王：很多事情都能记得，也许没有非常震动的事。想最多骂最多的还是国产游戏总是上不去，最生气的是游戏是海洛因的那事。对于那件事情，我感觉是大众媒体扇你一耳光，你连还手的机会都没有。最多在这个小圈子里发泄一下，喊冤枉，可大众媒体的目的已经达到了，哪管你死活。

祝：所谓的“弱势群体”，就是这样。

王：yes，他们也喜欢找热点，炒现象，无事不能炒，李谷一当初还被骂是亡国之音呢，现在国家亡了么？

祝：……

王：！@#%@#%@$#！%@$#^$&%^&% 不说这些了。

祝：嗯嗯……不过说到这些，我一直以来有这样的想法，最早的一批游戏行业从业者无论从热情还是从能力上，都是令人敬佩的。

王：后来的也有，不过现在读者的胃口高得多了 :)，要获得读者的认同要难很多。不过，我认为现在游戏媒体沦为厂商的代言人，真是糟糕！游戏天地还能看到尖锐点的批评，电脑报的也有这方面的文章，而杂志基本就没了。

祝：实际上这恐怕是媒体在国内正规化的一个标志——比如相对正规的硬件杂志。既然做不到绝对中立，那么就只能如此。

王：比如从发布会来说，各界记者提问都有很尖锐的，包括 IT 界，都是如此。就是游戏界，也许是因为游戏媒体还是太年轻，少有专业的人士。

祝：嗯，也许是这样。

王：hehe。

祝：那么，对自己的未来有什么打算呢？

王：走一步算一步罗，先把杂志搞起来说。再后面没什么更大的打算了。

祝：嗯，说起几年的生活，你进入游戏这个圈子，在游戏天地里，从来没有后悔过吗？

王：生活中最快乐的时期就是在游戏天地里，游戏天地使我的生活灿烂起来，可以说没有游戏天地就没有蚂蚁，也没有现在的我。中间不是没有更好的机会，但是没有考虑的。我不离开。

祝：嗯，访谈到这里基本就结束了，那么，在最后，想对读者们说些什么？

王：对读者说什么好呢？CBI 的蚂蚁已经不是现在的蚂蚁，也许现实中我没有变，但是环境变化了。不过无论如何，在我心中，蚂蚁还是蚂蚁，它跟我本人联系至深，所以大家叫我一声蚂蚁姐姐，我会很高兴的回答：“哎！”：)

顺便帮我打一广告，如果谁有最初到 1999 年的游戏天地愿意转让，我愿意购买 :)。

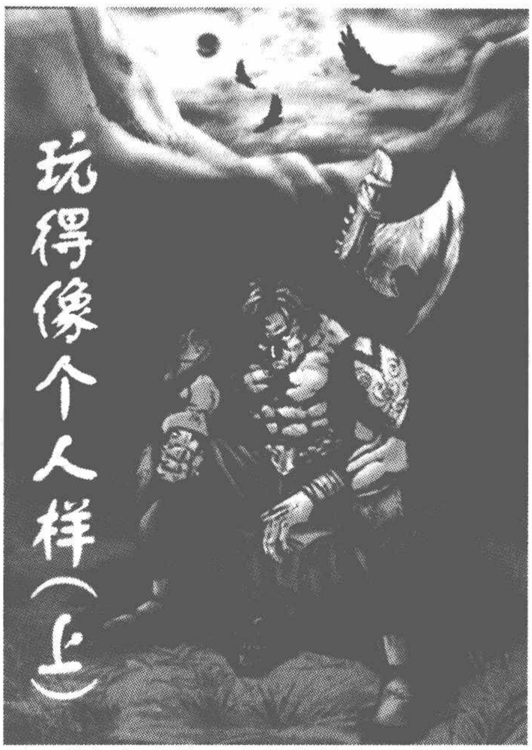
（全文完）

（从混乱无序走向成熟和规范，这是每个媒体必然的发展规律。说起来轻巧，但涉身其中的每一位成员当年的艰辛与奋斗历程，我们是不再有切身体会的机会，只有在传说中缅怀过去，他们所创造的历史。而现在的我们又何尝不正是在创造着明天的历史，只希望时间能够证明我曾经拥有过的在将来带给我的是无悔。

流水落花春去也，换了人间。

——卓叶）

□ 深圳 小瞿



无词的言语，无能的力量。

无言的此刻，无地去彷徨。

——摘自《活的像个人样》网评

在某一个黑夜里，玩游戏玩得疲劳不堪又因为玩游戏残余的兴奋无法入睡的我从床上爬起，看着镜子中自己的面容，问自己：“你是谁，你在干什么？”

这种问题，让我时常痛苦，不是痛苦自己做过什么，而是自己什么也没有做。

这种痛苦惟一能人我的高兴的地方就是庆幸自己还有反省的精神，可是如果往深处想，这种反省又有什么意义呢，除了给自己带来痛苦，又不可能改变一点点现状，我还不是一点点习惯着麻木下去。有人说习惯是堕落的开始，我堕落了吗，我没有，我没堕落吗，那我在干什么？

思考这种问题的的结局有两种，继续睡下去或者继续玩下去，无论选择哪一样，当睁开眼的时候，依然是无法改变的现实。

这个现实就是中国是世界的第三世界，我生在、长在的这座城市就是第三世界的第三世界。我现实的的身份，就是一所三流大学的三流的学生。我和其他同学惟一的区别就是我住在家里上学，可以避开宿舍的喧哗，可以不吃食堂的饭伙，最重要的是可以在自己家里玩游戏。

有人说《大话西游》从垃圾到经典的过程正好代表着中国一代青年人成熟的历程，而之所以能从北大、清华这样的学校里流传开来，则是因为至尊宝的幻灭感同清华、北大的学生的思想和生活有对应上的彼此印证。看起来，北大清华的学生可以从中品出了这么多深刻的含义，可以体会到至尊宝、至尊玉的悲剧，那么我们这所学校里的学生，讲起来连“至尊金，至尊银”都算不上，大概也就是“至尊土，至尊瓦”的层次，也不能说没有幻想，只是这幻想太单薄、脆弱，不经意地破灭之后几乎没有丝毫的痛苦。所谓悲剧，便是将有价值的东西毁灭给人看，而我们的幻想的惟一价值就是在现实的碰撞之下轰然而碎，化为时空中的烟尘，铺洒在从进校到现在的路上。我们都是从这条路上走过去的，那些烟尘随着行走而飘起，带起的哀愁可以忽略不计。

忘了谁说过，大学的人分三个种族：学习族、恋爱族、游戏族。假如“学习、恋爱、游戏”这三个词表示一种过程的话，那么到了今天，学习族似乎该为考研或是留校继续努力；恋爱族大概也到了柳暗花明，维持发展的路上；至于游戏族，大概是太注重过程的缘故，没有人能告诉我结果是什么，因为没有人想过。

我就是一个彻底的游戏族，所谓物以类聚，我在这所大学里的朋友们也都同有此好。学习提不起兴趣，看不出效果，讲不清意义；恋爱的目标似乎遥不可及，费尽心力往往无疾而终。也就剩下这游戏了。像我们这样的人多了，自然就形成了一个庞大的消费市场，竞争的结果是电脑房(现在改叫网吧了)包夜的价格一降再降，最后是10元/夜，包五次夜再送一次，这么诱惑的条件显然是空虚生活的一种价廉物美的安慰剂，不过就像几乎所有安慰剂一样，容易上瘾，不仅是一种身体需要，也是一种精神需要。我曾经一直认为熬夜是一种精神充实的表现，亦只有充满的激情的人才能用清醒的娱乐度过整个夜晚。但是现在看起来玩游戏熬夜却很难划归到这一类，无论夜晚玩得如何兴高采烈，当白天拖着疲惫的的身影去上课的时候，空虚才是最真实的。

那是一个绝对真实的清晨，也是一个极其平常的清晨，对于修行医科的我们来说，在清醒后惟一需要鉴别的就是该去上课还是该去作试验。二者的差距很简单，上课抓本书去就行了，实验则必须穿上白大褂。这白大褂是身份的代名词，在周围三公里内随意通行，包括学校周围的小商小贩也都同样着装，与之交易的时候他们往往称呼我们为同学，常常觉得不妥却又无法反驳。

穿上白大褂进入实验室。这是一节病理解剖的实验。也就是分析研究病变的器官。桌上摆满的透明的玻璃瓶中泡着比我们岁数还要历史悠久的人体组织和器官，除了浸泡的防腐液体气味难闻之外，坚持看半个早上，写点描述性文字，画点抽象中写实的画骗过老师来获得平时成绩的事，又不是第一次了。

这些器官的主人基本都死了，惟有采集时间和采集原因记录在瓶子外的标签上。后人瞻仰伟人的功绩，抨击恶人的罪行，我们研究病人的病变。在《暗黑破坏神》里，屡屡提起腐化堕落的精神灵魂什么的。腐化堕落的精神没有见过，面前的是腐化堕落的肢体和器官。道德上讲人，除了燃烧就只有腐朽。眼前，那些腐败堕落的器官放在易燃的液体里防止它们腐朽。它们还有研究价值，若是我们呢？

上课前几秒钟，昨晚那一伙通宵在电脑房的朋友们进来了，疲劳和疲劳后的亢奋在每个人脸上交替显现，我一面问着他们昨晚的战况一面有些的遗憾说着自己没有参与。稍后老师进来，点名布置作业后

离去，立即，他们几个把脸埋在标本瓶和桌子面之间，打起了瞌睡。

我很无聊，既无法和学习族交流标本观摩心得，也不可能向恋爱族们分享柔情。只好观察他们几个的睡姿，等着某位睁眼的瞬间交流一二。我看着看着，渐渐地注意起其中的一位，他缺乏血色的脸埋在许久没有清洗的而泛黄的袖子中，显得异常惨白。他似乎在无意识中慢慢睁开了眼睛，暗淡和空虚的光泽逐渐从瞳孔里褪色，一点点光亮慢慢扩大，眼睛是心灵的窗户，那很短的一段时间，我看见了他的心灵，一颗历经了迷茫的心灵的觉醒，一颗大人者不失的赤子之心，一种每个人心底都永远存在的对光明和纯真生活的向往，他肯定想说些什么，他沉默着……

沉默啊，不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡……

他猛然间睁大了眼睛，双手猛力击打着厚实的桌面："再也不能这样活下去了！"

一语惊醒梦中人，朋友们全部震动了，群情激愤，一个个一扫疲惫与厌倦，一个个扼腕握拳，每个人脸上都充满着力量和信念，眼中闪着一种从心灵焕发出的光泽，那种光泽，在考前拿到考试辅导题时看不到，在发放当月伙食补助时看不到，在邂逅偶遇了漂亮 MM 时看不到……那种光泽，在暗黑中抢到暗金装备时看不到，在快狗暴洗对方基地时看不到，在游侠冲破敌人城堡时看不到……我相信，此时我眼中也是这样的光泽，我相信，此时我们每一个人都是光彩夺目的。我觉得我变得像另外一个人，变得不像自己，变得更像自己。

大家用相同的目光看着成为这光彩中心的他，等待着他的下一句话。

"都礼拜三了，下周再说吧！"

他说着，同时栽倒在桌子上，睡着了。同时，身边响起了一片深重的叹息声，那些刚从梦里醒过来的人又重新睡去。那心灵良知的呼声，只是这浮华生活一次短暂的插曲，仅仅能换来一声叹息。一瞬间的信念，一瞬间的追求，在一瞬间破灭，然而这一瞬间谁都无法忘记。

当时的我发现我的脸离面前的标本瓶很近，也才发现面前的标本是一张人脸，一张早已经不像人的人的脸。我只能对自己说："下周再说吧！"

我一直期待着下周，因为从这周天开始的整整一个礼拜，在父亲出差之后，母亲也将出差。换而言之，偌大的家里将只有我一个人，没有人干涉我，我所做的只有一件事，玩游戏。礼拜天的下午，送母亲出门的十分钟后，家里已经变了一副模样。电脑搬出了我的卧室，光明正大地摆在了客厅的餐桌上，猫和电话的连线横贯居室，有源音箱？笑话，直接把插口接到了家里的组合音响上。差点忘了，还要拉上所有屋子的窗帘才有气氛。现在家里有什么？我，游戏，维持生活必需的速食方便食品，保持精神必须的咖啡和咖啡因型饮料，再加上维持能量转换和平衡的卫生间。

当天夜里来的是高中同学童，游戏死党，从小我和他的生活就几乎完全被游戏包围着。那么在这无所限制的娱乐环境中第一个出场的自然是他了。无须多言，两人驾驶《摩托英豪 2》分屏作战，到第二天快中午打完了所有赛道，然后吃饭、告别、睡觉，我不记得什么时候起来，我又坐在了电脑前。新买的碟要试，经典要重温，没破关的要努力，通关的找完美结局……后来觉得困了，再睡了。反正又没有人干涉，只管睡好了。

梦很长，也很沉，敲门声把我吵起来的，开门一看，大学本班的，也住在家里的玩友朝，他问我怎么几天没有上课，我吃惊道："几天？"他说今天是星期三中午呀，早上的病理解剖实验课你没有去，下次想法补假吧。我说算了，你来得正好，来，一起玩，我们好像是把 CAPCOM 模拟器里面的街机游戏都翻了版，天黑了，又去网吧和朋友联机对战帝国。结果是历史的循环：老板赢得了金钱，他们赢得了荣誉和第二天的谈资。我回家后是继续上网，收集战术和电脑对战，后来不知道什么时候又睡着了。

没有做梦，满脑子是农民跑来跑去……醒来的时候花了半小时确定是下午，go on play。后来童又来了，提着新买的游戏。言明了今晚将在这里过夜，接着招来朝，三个人到超市会合买了一大堆饮料，冰激淋，熟肉之类的东西，在我家一顿大嚼中开战。记得是玩 PS，格斗的几个游戏所有人物组合也玩全了，赛车的车型和赛道、甚至实况足球的队伍的排列组合都玩过了……后来，朝走了，再后来童和我不知道谁先睡着了。

又一天了，时光推移到了周五。这一天其实和上一天没什么区别，还是我们三个，惟一区别在晚上剩下的只有我和朝，两个人决定罢手，只是开着影碟机无意识地换着影碟，聊到了天亮，这交谈没有任何目的也解决不了任何问题，只是让天明时的我们异常的伤感。他伤感地走了，我的伤感地睡了，清醒时夕阳的光辉洒满了居室，我呆若木鸡地坐在床上，迟疑了一刻钟后别无选择的动作就是打开电脑的电源，我的心里对自己说："周六了要玩就抓紧玩，星期一母亲就要回来了。"

确实玩得很紧张，时间也过的飞快，已经到了星期天的夜里，我开始默默地收拾一周疯狂的后的家里，接着一切物归原位。我坐在电脑面前，分析剩下的时间除了休息外还够玩一个什么样的游戏，最后的选择是《心跳回忆》，也许此时只有这个恋爱的游戏才适合此时纷乱的心绪。

开学了，我身心恍若地回到了自己进入高中的那一天，也就是青春年华开始的那一天。游戏中的我完全按自己的喜好发展，完全不理会系统的要求和提示；现实中的我把几乎全部精力都投身于游戏，都沉浸在玩乐。游戏中的我逐渐出类拔萃，引人注目；现实中的我日渐消沉，无所寄托。游戏中的我为了礼貌的应付多个女孩而疲劳不堪；现实中的我为了在紧张游戏之余还要对付学习力不从心。游戏中的我在大学入学考试前可以随心所欲，任意挑选，现实中的我在高考后报志愿时别无选择。和每一次的结局一样，游戏中的我最后的结局依然是羞涩的她，现实中的我还是黯然坐在已进入屏幕保护的电脑面前，无言以对……

我推开键盘，随手拔掉了电源，然后一头栽倒了床上，

那是黎明前的黑暗，也是一天中最黑暗的时刻。想睡，睡不着，只是想理一下思路，思路很乱。望着窗外的黑暗，觉得内心的人生目标也是同样的黑暗。再问一声，还有人生目标吗？越想越觉得怒不可抑，却又不知怒为谁发。令人痛苦不堪，却又不知道为什么而痛苦。

为什么而痛苦？为什么？我什么也没有做啊！

难道我痛苦不是因为自己做过什么，而是自己什么也没有做过？

当我迷上游戏的那一天起，游戏就占据了我的思想和生活，我为游戏付出了多少，已经无法统计，游戏给了我多少欢乐、感悟和激情，同样无法统计。可是除了游戏，我的生活还剩下什么？小的时候向往游戏。为什么好好学习，因为一张优异的成绩单可以换来一台崭新的游戏机，一盘向往已久的游戏卡。为什么认真考试，因为放假前一次体面的家长会可以保证一假期无忧无虑的玩游戏。至于升学，那更简单了，升到理想的学校开始学习深造是冠冕堂皇的理由，潜意识里谁不上更期盼升学考试后那放纵游戏的日月……

所有都过去，一切已改变。无论你是否怀念游戏厅里恶劣但持久吸引你的环境，无论你是否记得借到一盘好卡欢乐周末的时光，无论昨天和你一起游戏的朋友今天你是否还相识、惦念，无论重温这一切时你是含着微笑还是噙着泪花。总归，谁都逃避不了成长，哪怕是学着，总得一个人去长大。游戏在进步，游戏机和电脑在升级，我们也在同样的一天天完善着自己的心智。当到了大学的时候，最无法回避的问题就是今后如何融入社会？可是作为游戏族的我们只是玩着，用追求游戏的快乐来延缓这个现实到来的那一天，这好比相对论，游戏的时间越长，这个问题的到来反而越迫在眉睫。

我们怀念小时候的梦想。小时候伟大或遥远的梦想之下，是永远无法失却的游戏之心，长久的在应试教育的桎梏中无法挣脱，年少的我们最真纯的梦想就是渴望能够无所拘束的快乐的玩自己最想玩的游戏……那好，到大学了，现在真的可以自由自在的玩了；小时候想把街机搬回家里，现在凭借模拟器也算是实现了。再想想看，游戏究竟是什么呢？我相信几乎所有人开始喜欢电脑时，起因都是电脑上能玩到非常多的好游戏。有人说玩游戏会提升电脑水平，不久之前，在电子市场买D碟时，对我很熟悉的卖D版的MM叫我帮忙，凭着对各种游戏和游戏碟品质的了解，以及对玩家心理的了解，一会功夫抛售20余张。那个MM感谢我，不肯收我钱。然后说："有兴趣帮我卖碟吗？"那一刻我很满足，然后面部突然僵硬，说不出话，连笑也笑不出来，只想哭。说实在的，玩了这么久游戏，就增长了这么点本事吗？如果有一天我真的走到靠买D碟的这一步，我只能自己去憎恶自己。就像现在一样……

如果你不希望有一天也落到一个自我厌恶的地步，就请回答这个问题：

你究竟是因为没有精神支柱而玩了过多的游戏？

还是玩了过多的游戏后而失去了精神支柱？

对我来说，兼而有之，所以我不能这样活下去！我可以没有游戏的活下去，但不能没有精神支柱的活下去，除非游戏就是我的精神支柱。刹那间，思绪顿时开朗，既然我的人生如此多的用于了游戏，我对游戏如此的倾心和投入，为何不把游戏作为自己的人生目标？

我对着房间大喊："我想做游戏！"

回想起那七天八夜的堕落生活和最后时刻的如同醍醐灌顶般的豁然感悟，一直不明白为何会喊出那样的话，而此后的我的的确确开始了为这个目标的工作，有了目标制定计划很简单，先写文章，从媒体一点开始接触业界，最后走向制作游戏之路。

那一年的秋天和寒冬令人怀念，每个礼拜四对我来说都像是一种考验，因为我最早投稿的媒体就是《游戏天地》，而当《游戏天地》到本地的时候就是周四，每每怀着希望等到报纸，接着就是失望。不过失望归失望，从来没有灰心过。最大的感觉就是觉得自己生活的充实多了。是的，我还玩游戏，我依然无比追逐关注着游戏界的事件，区别是我已经不再是纯粹玩了。

人生发现了自己的目标，并且去努力追寻的过程是最快乐的。

努力就有回报，渐渐的，报刊上，时不时也能见到几篇文章了，我经常感到很高兴，无论我的现实生活如何平庸。感觉现在的游戏就像我对曾经的女孩，过去的漫画，现在的电脑、网络一样。

…… ……

似水流年，时光到了2000年的夏天，和去年很仿佛，父母都在外地，家里只有我，还是那台电脑和那些设施，吃食，来住的还是童和朝，不同的是我变了，我是在没日没夜地玩游戏，但同时也在不断地写文章，做关于游戏制作的研究。

父母从上海打来电话，说是计划让我到上海过暑假。好像就是这一天的晚上，我鬼使神差地撞进了新浪网游戏制作论坛，此时我还不认识任何制作游戏的人，也许正因为如此，我毫无顾忌的抒写自己对游戏制作的看法，对国产游戏的看法，并且把自己过去写的文章长篇累牍的放到坛子里……有人赞同，有人争论……从那以后，这成了我每次上网必去的地方。

一个月后，我去了上海，拜访了几位网友，首先是游戏制作论坛的版主，然后是另一位游戏制作人SIM。怎么形容自己的收获呢？记得有一天和一家游戏公司的几位员工一起吃饭，席间谈到自己的计划和自己家庭一些情况。的确，父母可以给我制造出一条非常好的路，而自己所学的专业和游戏又差距这么大，值得我这么做吗？一位提出了质疑！正在我不知如何作答之际。SIM说："可是他想做的是游戏！"

也许这就是最简单的回答！我想制作，是因为激情。这就够了。

人生，激情和游戏对我来说就是如此。

因为我有自己的目标，这个目标让我时刻充满激情！

我还记得临离开上海的一个夜里，我又去了这家公司。和SIM出来的时候，公车早已停运。我们俩在闲

逛中走上了一座立交桥，俯瞰霓虹交织的广袤的上海街道。

此时，我便把我呆在公司里迟迟不愿离去的原因，那个困惑我很久的问题向他提出："如果我想进入这一行业，现在应该作什么样？"

他对我说："……"

无论多长的交谈，都难免要结束。最后我们坐上一辆不太流线型的出租车，疾驰在都市白天喧哗后冷清的道路上，我依然在争分夺秒的向他提着问题，直到挥手作别。

难道我真的不知道要进入这一行业将要付出的代价，将要经历的痛苦。只是，没有系统的想过，或者说没有胆量和勇气细细想一想，当从他嘴里逐一道来时，并且提示我应有的准备时。

我这样说道："假使你喜欢一个女孩子，要追她很难，那么你是知难而进，还是知难而退？"

他说："这个例子很不恰当。"

我说："你明白意思就行了。"

我们俩都笑了。

……

半年后，也就是21世纪开始的时候，我开始参与一点游戏的剧本的工作，我更加努力，也更加希望着进入一家公司开始制作游戏的生活。

又是半年过去了，六月中旬，我已经成为了本省医院的一名实习医生，每天有自己的职责和工作，然而同时，我联系好了一家游戏开发公司，准备到那里见习参与制作。现在，假请好了，东西也准备得差不多了，还有什么放不下的，其实就是这篇文章，我不知道如何结尾。

在小说《活的像个人样》里，主人公穿越医院，感悟生命的意义。几天前的深夜，我也是如此，我坐在一个垂危的病人面前，等待他走完人生的轨迹。他和我非亲非故，我只是作为一个医生，忠实的记录他最后的心跳和呼吸的数字，任凭家属的悲痛与哭喊，病人不可能从深度昏迷中醒来；任凭医生的治疗与拯救，记录仪上的数字只会越来越低……一切都结束后，我穿过医院漆黑而幽深的走廊，悄悄地回到了家。第二天突然听说，隔壁那位和蔼的叔叔突然去世了……

这就是人生，每个人的的生命轨迹并不相同。对于充满理想的人，都太短暂。

如何对待自己的人生，我已经做好了决定。

我虚构着在这篇文章结束不到24小时后的情景：

清晨，当洁白的银翼划开晨曦的薄雾冲向云霄的时候，我将暂告别这座我学习和生活的城市。

中午，我看到了一个崭新的地方。

对我来说，一切都是新的。

这就是我的憧憬。

活着，活的要像个人样。若是把游戏当做生活，那就是"玩得像个人样！"

后记：

以上文章是我临去深圳的一家游戏公司前用一个多月写的。看到过部分几个段落的朋友建议我把它写长，最好是把这里面每个人的故事像小说一样交代清楚。或者干脆把全篇都写成小说。我想想后没有这样做。所谓人生的游戏个个不同，而游戏的人生往往相似。无论谁有怎样的游戏人生，都绝不是为了最后记叙在"江湖夜雨"才这样生活过的。

我可以告诉坚持看到这里的读者，这里的每一个人，每一件事都是真实的。童大学毕业后，也曾失落，但还是去做自己专业的工作，他的业余的时间和金钱还是用在游戏上。朝和我一起在医院实习，不过他决心去做电脑美术方面的东西，并且努力着，相信他会成功。每个人都有每个人的活法，至于是否成功，是否满意全凭自己。

现在是八月的下旬，写完以下的段落就改投寄出去了，此时的我，在游戏制作公司已经度过了两个多月的时光，手里的工作也将暂告一段落。从某个角度说，曾经的游戏人生在此地做了终结，而新的游戏人生又将从此开始。遗憾的是我即将返回北方，暂时告别心爱的游戏策划。为了有始有终的完成学业别无选择。不过接着做实习医生明年夏天毕业后，肯定又将重返游戏制作的前沿。

用最简单的话描述这段游戏制作生活的收获：那就是做游戏从表面上看是一个很枯燥的事情，它更像是一个过程而不是一个结果，仅仅依靠强烈的兴趣做支撑，很难坚持下去。然而做游戏是职业，这种职业就是所选择的生活，是你人生的组成。做游戏，作人，都一样。

最后引用一位游戏制作人的短文共同品味：

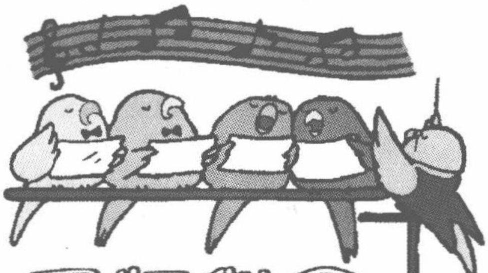
游戏只是一片阿司匹林

所有的日子都会过去，
最初的绚烂总要归于平淡，
当激情渐褪斑斓的色彩，
理性的思考要串联起所有曾经的感悟，
当游戏不再是一种通宵达旦的狂热，
当游戏不再是白日梦呓的陶醉，
当游戏已经成为生活理所当然的一部分、
恢复了本来的颜色，
游戏对你来说还意味着什么？
是不是一定要颠覆解构才能飞扬个性，
是不是一定要改造世界才能尽显才华？
不知道你怎么以为，
但事实上，
游戏的确只是一片阿司匹林。

加一个注解：阿司匹林只是一种解热镇痛的药，它不可能强身健体、延年益寿、返老还童，也不可能起死回生，如果你硬要附加给它这样的功用，药本身是不堪承受的，作为服药的人也不会承受得了。

（对此文有兴趣者都可以来信来电提出自己的看法，按照纯银最大规模专题调查的问题，那就是——您愿意为游戏而放弃生活中的什么？您愿意为生活中的什么而放弃游戏？
——卓叶）

□ 英格兰 Vincent



回忆似金

黄昏将至，夕阳从窗口斜射进来。窗外的那棵山毛榉上，不知名的小鸟叽叽喳喳叫个不停。我呆呆地站在窗前，默默地注视着眼前这既熟悉又陌生的一切。

转眼间，到英国已经整整一年时间了，我开始逐渐适应了这里的生活。但是每当我想起过去的道路，回味起经历的酸甜苦辣，一丝怀念不禁油然而生。面对残酷的现实，我终于明白了什么叫失去的才会懂得去珍惜。至少现在，出国前的那些美妙幻想早已不复存在，代替它的是每天出现频率固定为三次的椒盐土豆泥。可怕的土豆泥，我不知道里面有没有倒油，甚至不知道它是否煮熟，但是至少我知道，它在谋杀我的胃，在摧残我的身体。当初还以为在英国可以天天吃汉堡，去肯得基，谁知道……去向学校的厨师提意见，他居然对我很深沉的一笑，然后美其名曰："英国家常菜。"家常菜要每餐都当饭吃吗？疯狂的英国人！其实学校里还是有别的菜的，不过贵得令人咋舌。比如说折合人民币十二元的一小杯可乐，六十几元钱一小块还在冒血的肉！但那些绝不是我们这些穷学生敢消费的。同时，我也不得不暗自庆幸自己雷神，僵尸打多了，不会晕血，要不准会四肢一伸，当场口吐白沫。说句实话，如果现在谁在我的面前卖泡菜，我愿意花 20 英镑买一小袋，想起来，这些可是绝佳的美味啊！饮食条件如此的恶劣，那次打电话回家，父母问我为什么不吃肉，我委屈的咬住泪水，戏称"怕得疯牛病"。可是渐渐的，我发现自己支持不住了，为了避免营养不良的发生，如今每个周末，我都去肯得基打打牙祭，大吃一顿，也总算度过了这个难关。物质条件不能满足，咬咬牙就过去了，然而一些人的卑鄙丑恶却让我伤透了心。

我们的学校属于克林斯顿大学附属的预科一类的学校，里面的学生来自世界各地，希腊的，阿拉伯的，西班牙的，然而还是中国学生最多。本应说中国学生该很团结，可是香港，台湾的学生却瞧不起我们内地人，排斥我们，再加上地域上的分化使内地学生也组成了小团体。这样的分化，即使联系得不够紧密也就算了，然而谁知道……学校里的很多学生都在当地的一家工厂打工，每天下午五点到晚上十二点，能拿到 50 镑左右的工钱。工厂的工资是几天领一次，领工资的时候，只需要在表上签个名就可以了。接下来有一次我们去领工资，工头居然告诉我们工资已经被领走了，一看表上，有人也代我们签了名，事后一查，竟然是上海的几个小子冒领的，追问他们，他们也不承认，最后只好不了了之。其实充其量，我们每人也就损失了大约两百镑，可是却真的很伤心。大家都一个人在外面，有困难就说，何必这样！如此的人情世故，我想逃避，可又逃到哪里去呢？何况我自命清高，决不会与这些人为伍。我所选择的只有麻醉自己，借游戏来麻醉自己。

于是我花了一百二十镑买了台 PS，然后高价买了几张光盘。（可惜没有 D 版卖啊）从此，我开始了学习，工作，游戏的三点一线生活方式。说真的，英国怎么发达，我没有发现。只知道出国时国内早已发售了的《最终幻想九》，然而在这里《最终幻想八》（人家可是正版啊——卓）才作为新游戏刚刚上市。我不知道是不是因为我们的城市相对比较偏僻，还是英国到处都是这样。只记得我跑了一天都没有发现什么好游戏，最后只有买了一套 FF7。本来不打算买它的，因为它会勾起我很多的回忆，可是我实在不知道玩什么好，也只好把它带回了家。玩着玩着，它似乎又把我带回了高中的时候，Sephiroth，Cloud……当时的战友又好像重新回到了我的身边。我回忆着，心里一片惘然，真的好怀念过去的生活，如果不是自己……，如果当初……今天也不会这样了啊！我万分的沮丧。就这样无聊的一遍一遍地玩着游戏，打完了又重新再打。最后打死了海中和沙漠中的怪物居然仅仅只用了 50 个小时。实在是没有游戏好耍，我又打星际，可英国似乎不太流行。学校机房的电脑里，我装上了 SC，并且找到了英国的 BN，可是登上去打了两场，才发现英国人的游戏水平竟然是如此之菜，这样的水平连电脑都打不过，还敢上战网，真夸张！就这样，我无聊的生活着，惟一支持我的思想就是那些美好的回忆。回忆着从前放学后大家一股脑向网吧冲的样子，手里还握着半个馒头（戏称星际餐）；回忆着大家一起看着游戏天地，共同讨论的热闹气氛；回忆着游戏，爱情，傻孩子那篇文章感动得我们一个个热泪盈眶的精彩瞬间。如今，在我的日记第一页上还写着这样一段文字：

如果我有十二只手，我就能微操作每个兵。

可是我有十二只手吗？

没有，所以我不能兵不血刃。

如果我能写出隆中对，我就能战无不胜。

可是我能写出隆中对吗？

不能，所以我不能战无不胜。

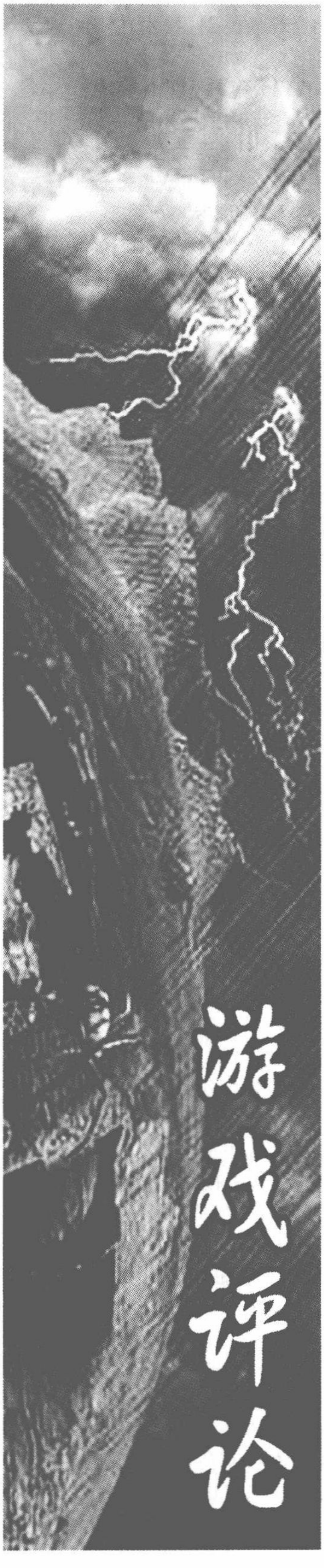
然而如果我拥有一个团体的话，那它就是最强的！

我将永远热爱它，追随它！

每次看见这些充满激情的文字，我的心就不断的起伏着。虽然这都已经随着时间流逝而远去，但是它将永远铭记在我的心中，这是一种追求，一种信念！

窗外的一切还是没有改变，小鸟也仍在叽叽喳喳的叫个不停，不过我的心情平静了很多。回忆带给我的不仅仅是一丝安慰，同时，它也带给我了生命的激情。我也将继续回忆着，追求着，渴望着！

（它辗转万里而来，告诉我们外面未知的世界，可惜我不能发给你英镑，不好意思啊，请多多来信。
——卓叶）



泡沫与垃圾

文:江南 大狗

南方某体育报曾刊登过一篇题为"《媚俗》杂志主编"的闲文,文中写道:"足球评论者别老有一言兴邦的幻觉,说穿了,足球评论的本质是泡沫,足球新闻的本质是垃圾。"——啧啧,多么精辟的论断,"评论的本质是泡沫,新闻的本质是垃圾",这句话用在游戏上似乎也很行得通。

泡沫

泡沫的作用是什么?是用五彩缤纷、不断变幻的奇妙景象迷住人们的双眼,让人在幻境中自我陶醉、迷失方向。

据说美国游戏业的总收入已超过电影业,这早已成为每一位业界评论者津津乐道而又深信不疑的"事实"。遗憾的是,似乎没人注意到这一说法的含糊性,美国游戏界每天都在批发着各式各样的统计数字,短短一周内我就曾见过三个完全不同的关于美国游戏业年收入的"权威"统计数据——200亿美元、120亿美元、80亿美元。究竟是多少没人在意,评论者只是不断地在向人们灌输着这样一个理念——游戏是一种高级的艺术形式(莫不成电影、文学、绘画都沦为了原始部落),游戏业是21世纪的热点产业(那生物技术排在第几),游戏业将成为21世纪世界经济发展的动力源泉(我们是否应该振臂高呼"爱我中华,玩我游戏");而我们出于某种心理,竟也不假思索地接受了这一具有明显自恋倾向的理念。

美国游戏业的总收入真的已经超过电影业了吗?根据美国游戏业的权威机构——美国互动数码软件协会(IDSA)的统计数字,2000年美国游戏业的实际总收入为60亿美元,不过,即便是这个数字,也仍然包含有不少水分。首先,这里的"游戏业"本身就是一个十分笼统的范畴,事实上,"60亿美元"不仅包括了电子电脑游戏软件的销售额,还包括了游戏机以及手柄等各类游戏硬件的销售收入,如果按照这种统计方法,电影业是不是也应该把播映机、录像机、DVD甚至电视这些硬件的销量也计算在内呢?其次,"游戏业的总收入已超过电影业"中所指的"电影业"其实只是单纯地计算了"票房收入",大家都知道,国外电影业除了票房收入外,还有DVD、录像带的销售/租赁业务,这也是一块相当大的市场,此外还有收费电视和普通电视播放权的转让,以及针对玩具业、快餐业、游戏业的授权收入和版税收入。

一个放大,一个缩小,得出的数字自然无法反映真实的情况。尽管美国游戏业目前正以每年20%的速率增长(这一数字同样来自IDSA,姑且信之),但它的实际产值同真正意义上的电影业相比仍然是微不足道的。

更重要的是,一个行业的兴旺与否,不能只看其销量,互联网神话的破灭已经向我们昭示了一个最基本的道理:"赔本赚吆喝"的商业行为是没有任何前途的。我们常看到媒体报道某游戏销了数十万、数百万套,其实,美国的游戏业同唱片业一样,零售成本很高,几乎占据了定价的一半,而定价的另一半则花在了广告宣传上,最后留给开发者的利润就变得很少。以前段时间被媒体热捧的《黑与白》为例,这部游戏单是开发费用就已经超过了600万美元,如果不靠游戏机版本支撑的话,恐怕连上帝也无法让彼得·莫利纽克斯疯狂起来。

在我看来,将游戏与电影放在一起比较是没有任何意义的,并不能因此而抬高游戏的身份。即便在今天的美国,游戏也依然被排除于主流文化之外,甚至曾有人将美国的游戏业与色情业相提并论。要知道,美国色情业

1998年的总收入就已经达到50亿美元，加利福尼亚州曾打算对当地的色情业加收赋税，结果遭到色情协会的强烈抗议，该协会负责人说："我们必须保护自己的权益，因为我们为国家的经济发展做出了重要贡献。"

呃，这句话听起来好像非常耳熟。

垃圾

垃圾的作用是什么？对于大自然来是一种伤害，对于人类来说是一种自我毁灭。

电影有专业影评，音乐有专业乐评，书籍有专业书评，那么，游戏也有专业的游评吗？没有，至少目前还没有。具有深度、具有创造力的专业评论的极度缺乏，妨害了游戏业以及游戏媒体的成熟，加深了主流文化对游戏的偏见。

当然，你可以将专业游评的缺乏归咎于盗版，毕竟，无论是影评、乐评还是书评，最初的职能都是作为一种购物指南，帮助消费者在铺天盖地的广告宣传中杀出一条血路。即便在"第一游戏大国"美国，也并非每一位玩家都舍得月月买游戏，在掏50美金买一款所谓的AAA游戏之前，他们也得掂量掂量，参考一下媒体上的相关评论，看看它是否对自己的胃口，是否值这么多钱；而且在购买之后，无论失望与否，他们都会踏踏实实地玩上一阵，以对得起掏出去的钞票；而在一个盗版泛滥、5块大洋就能随随便便买到一款"精品"(且"精品"层出不穷)的地方，还会有多少人认认真真地把游戏打穿，认认真真地研究手头的游戏？

不过，话又说回来，电影、音乐、书籍这些文化产品在中国也都深受盗版毒害，为何它们的专业评论能蓬勃地发展起来，而我们的游评却只能在原地踏步？这里有四种解释任君挑选：

1、游戏非艺术，无法同电影、音乐、文学相提并论；

2、游戏缺乏培养专业人才的体系，电影有电影学院，音乐有音乐学院，文学有文学院，游戏却没有游戏学院；

3、电影、音乐、文学早已深入人心，有着久远的发展历史，游戏的资历还很浅；

4、其他。

对于第一种理由，相信很多人都会提出强烈抗议。游戏究竟是玩具还是艺术，游戏开发者究竟是玩具制造商还是艺术创作者，我对此持保留意见。

对于第二种理由我是坚决反对的，且不必去探究欧美两地的专业游戏院校加在一起总共是两所还是三所，只需看看当今活跃着的诸位游戏设计大师，有几位念的是"游戏专业"？游戏本身就是电脑、文学、电影、音乐各学科的共同产物，却偏要把它提出来作为一个独立的教育项目对待，似乎不太现实。当然，学历对于游戏人来说是必需的且越高越好，据我所知，美国游戏业80%的就业人员学历都在高中以上，大多数上过大学(有不少中途辍学)，有的取得了MBA或MCS，也有一些拥有博士头衔；而他们所攻读的专业也各不相同，有电脑艺术，有物理学，有教育学，有英语……比如《杀出重围》的武器装备设计者鲍勃·怀特，他在离开离子风暴工作室之后加入了美国洛斯阿尔摩斯国家实验室，在防止核扩散领域继续发挥他的特长(主要涉及天体物理学)。人各有志，我们不能说他当初选择游戏业就是一个错误(实际上他确实表示了对游戏业的厌倦)，但这至少是一种人才的浪费。

对于第三个理由，最明显的漏洞是电影，电影的历史远没有音乐、文学悠久，但今天的影评在内涵上却丝毫不逊色于乐评和文学评论。如果按标准计算，电影是从1895年12月28日巴黎某咖啡馆的地下室开始的，至今有106年的历史；游戏是从1961年夏麻省理工学院某实验室开始的，至今有40年历史，比电影晚了66年。我所担心的是，即便在66年之后，我们的游评依然无法达到66年前影评所具有的高度，尽管游戏的类别、技术在不断地发展进化。

我们究竟缺少些什么呢？

拾荒与拓荒

靠拾取垃圾为生的人被称为"拾荒者"，将垃圾场变为游乐场的人被称为"拓荒者"。

以电影业为例，在电影诞生后的很长一段时间内，欧美各国只是单纯地把它当做一种娱乐手段，将好莱坞当做故事和幻想的加工厂，因此，他们首先注意的是影片的商业价值而非艺术价值。那时候并没有多少专业的影评人，即便有，恐怕也只是像我们今天的游评人一样，被视为混饭吃的拾荒者。

20世纪50年代，法国影评人安德列·巴赞出版《电影是什么》，在西方电影业产生巨大的影响。其实这本书并非一本专门的论著，而是巴赞的影评选集，这些影评广泛涉及了电影美学、电影社会学、心理学等问题，形成与传统的电影蒙太奇理论不同的独立体系。这是影评人对电影艺术做出的第一次贡献，10年之后，整个电影界便发生了翻天覆地的变化。

美国影评史上最重要的人物莫过于詹尼·希斯克尔，他在《芝加哥论坛》工作期间，曾撰写过无数精彩而独具见解的影评。1975希斯克尔与另一影评人罗杰·埃伯特在电视上合作了一个影评专栏，即日后家喻户晓的"希斯克尔 & 埃伯特"。这一黄金搭档很快成为电影界的先锋战士，他们的评论严肃审慎，没有丝毫居高临下的态度，对当时电影的制作和宣传模式造成了深远的影响，彻底改变了美国影评人的地位，使影评最终演化为一种特殊的文化现象，成为电影业的动力源泉，而他们本人也受到了人们的信任和尊敬。

安德列·巴赞重新诠释了电影艺术，詹尼·希斯克尔则将电影评论带入了主流文化的前沿阵地，可以说没有这两位影评人，今天的电影评论尚不会具备如此的深度和广

(下转第278页)

咀嚼鸡肋

观中庸中的精品《古龙群侠传》

■ 青熙

非常遗憾，《古龙群侠传》推出赶上了一个很不巧的时间。

金智塔苦心孤诣打造了这款《古龙》，本来可以掀起如潮好评或恶骂，本来可以让游戏世界一片沸

沸扬扬，本来可以成为网络人群新新人类口中的关键词，然而近期的热点是大陆名导黄某人鼓捣出来的央视1元恶搞版的《笑傲江湖》(语出《芷本传·噗皇录》)。

据说黄某人的搞笑版《笑傲江湖》足以把星爷甚至金凯利的片子全部打败，而且片中提倡真善美弘扬主旋律，自然备受万众瞩目；与此相比，金智塔的努力只能保证《古龙群侠传》较《剑侠情缘》多上一步台阶，捣鼓了半天，总算是弄出一个中庸的东东，精品嘛，还差得远。

相对而言，金智塔的《古龙群侠传》至少看起来还是很美，像是很下了一番功夫，但细细赏析又发觉这是一种咀嚼鸡肋的行为，鸡肋的味道虽然平淡，但好歹还有点嚼头，咀嚼来咀嚼去咀嚼出一些不对味的地方，骨头渣子卡在牙缝里，不仔细抠了出来吐地上摆着就永远没了干净得爽快。

《古龙群侠传》的画面很出色，其场景设置尤甚，精美的2D(混杂了3D效果)的中国山水背景无处不在，不过如此一来，乍一看上去你也可能以为是《剑侠情缘》。用什么样的方式刻画背景是美工的事，然而中国工笔画一般的细致画面更适合在《金庸群侠传》中出现：金庸小说如华美的工笔长卷，人物栩栩如生活在各自时代，作用明显但逃不开历史所缚；古龙的小说却以《绝代双骄》为破，前后期风格大相径庭，后期才是真正的古龙风格，抛开了现实历史，人物在各样场景中激扬挥洒、粪土虚名，都充斥着一种放浪不羁的侠气——于是，用工笔like的画面来作为古龙若干小说中林林总总人物的背景，顿显小家子气。

古龙的小说重点在于人物和相互关系，背景仅仅是个渲染，用泼墨山水加宣纸淡彩的形式只怕会更适合许多。以相似的游戏作比的话，高下立判：《轩辕剑》的《天之痕》中出现了许多《山海经》中挂名的怪物，战斗画面风格和神怪妖异的契合搭配天衣无缝，游戏整体的画风也深合主人公的现身世界。

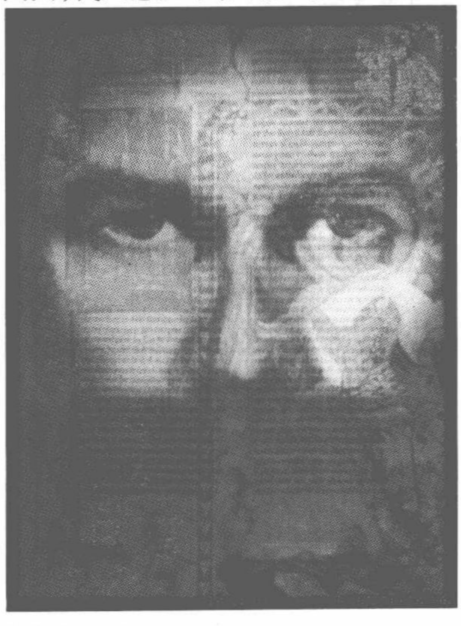
论及到人物，笔者先扼腕叹息一声。古龙小说刻画人物形貌几至颠峰，寥寥数笔，神采飞扬的形象已经跃然纸上。初读古龙是他的《天涯·明月·刀》，叶开出场那阵，身穿着脏破衣衫，神情却似富家公子，抬手抓一朵风中枯菊，细心插上衣衫破洞——刻画之妙让我立马折服。对于古龙来说，穿什么并不重要，人物的神光如何才是重中之重。只可惜在《古龙群侠传》中，每个出场的主要人物都是衣着光鲜的花满楼，面色白里透红仿若电视广告小护士，除了衣装以及面相不同，各人物眼睛里的光芒、动作里的神采一般无二，又似乎是光荣三国志系列里气宇轩昂的武将头像。这样的形象设计很能讨小女孩欢心，但是人物和名字对不上号，古龙人物的感召力顿时大打折扣。俞佩玉先生被我认为是小鱼儿出场(小鱼儿出场我已经吐空了胃)，傅红雪的酷不是因为身世折磨而成为明星秀的作态，沈浪和王怜花的形象压根就更合适再互相掉个个儿……

终于——该让我们的主人公出场了，沈孤云是古龙世界里的一把钥匙，是串起所有古龙小说成为一串珠链的丝线。这个角色换作谁来

设计都很费脑筋，既不能只能作为一个简单的看客，让玩家有成为人脑NPC之嫌；又不能反客为主，把古龙小说里各个主角该做的事都做光了，闹得群侠下岗。对于这个人物在《古龙群侠传》里的表现，我们应该抱着宽容、理解的态度去面对，这样就可以坦然面对《古龙群侠传》里的许多牵强，最简单的一个就是，活跃在古龙小说种种错综复杂圈套中的沈浪们，怎么能够那么容易就相信一个初出茅庐且喜欢偷听他们说话的小子？这就涉及到整个RPG游戏的精髓所在：剧情。

《古龙群侠传》的面世，无疑是受到若干年前《金庸群侠传》的启发。可惜，人家抛出了砖头，这边还是丢出一大票砖头，金智塔学《金庸群侠传》，学到的是一个大的开放地图，但是最重要的开放式剧情却被抛弃了。

——这是主角的功劳，也和金智塔制作人员的良心密不可分。《金庸群侠传》的主角来自被古代世界称为未来的现世，参与时自由自在，想到哪到哪，想杀谁杀谁。《古龙群侠传》制作人员的良心一闪念：再这么制造一个未来儿童仿佛抄袭得太甚了，于是沈孤云就作为原创人物翻身上马抗大旗——人物还是那个时代的人物，爹妈妹妹都是那个时代的爹妈妹妹，人物跳不出时代的圈圈，代入感少了，开放式剧情也关



闭了。虽然场景上的每个地方我们都可以去，但是不完成先前的事业，之后的事情之后的人物就没办法再看到。这样的《古龙群侠传》成为沈孤云一个人的表演舞台，又是一款“仙剑like”的传统武侠RPG，群侠的作用在游戏中被弱化。沈孤云一个人从草原到荒漠，带着师妹完成扬名立万的大业，那些传说的名字：花错、姜断弦、马空群、郭大路……都成了故事里被NPC可能提起的一个两个名字，可有可无。《金庸群侠传》带给我们一种学尽天下绝学，和情投意合的侠士逐鹿中原的参与感，但在《古龙群侠传》里，因为剧情的需要，也或者因为古龙笔下人物都习惯独来独往，他们都成为或重要或不重要的NPC，更多时间里由古龙群侠传版的赵灵儿或者林月如相伴身边，过着进了旅馆也没有提示要分房睡觉、吃饭休息都一起进行的男女授受亲热的生活（扼腕，扼腕！）。

国产游戏可以借鉴优秀游戏的制作经验，如果是好点子，全盘抄袭也无妨，只要能够抄得漂亮。《古龙群侠传》实在不应该放弃全自由式开放剧情和NPC自在加入系统的，这与剧情的设定没有多大关系，金智塔的制作人员抄袭的胆子够大，但抄袭的眼光没有找准。《古龙群侠》这个良好的创意在传统单线式RPG发展上被浪费，成功的宣传和大规模的广告更多幻化成正版鲜有人问津、玩家热度不高的泡沫，谁也不能怪谁。（再扼腕）

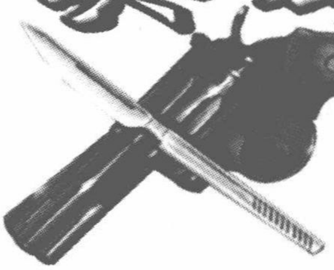
说说系统吧，只要能顺利认识中文汉字，懂得基本安装的玩家，只要一直不停地按鼠标左键，该游戏就可以在攻略的指引下顺利完成了。操作简单固然好，但是一款RPG中只是不停按左键，忙于对话和战斗，是不是太傻了一点？官方给出的攻略模仿着《金庸群侠传》当初的攻略本，玩的感觉大不同，“古龙”两个字拉来了无数玩家，勉强能玩的游戏永远不会让玩家产生玩通玩精的想法，sina专区上出现了修改工具修改方法以及超级存档，下载的朋友无数，却没有一个说“这游戏修改了就没意思了”云云——一个游戏的系统做到需要修改了才有部分意思，这种反应比一千篇一万篇的口诛笔伐更有说服力。

人物数值系统中纷繁数字之间的关系，我到现在还是概念模糊。古龙先生笔下的侠客对决是先生文中最精彩的部分，西门吹雪与叶孤城的死战，上官金虹与李寻欢的对决——每场战斗之前，不仅有参与人的因素，更有额外的天时、地利、人和、阴谋……等等，遗憾的是，在金智塔的作品里都没有表现，甚至没有表现的意图。古龙群侠依然只是出现在古龙先生的作品中字句里，游戏里的人物就像是人偶山庄里的小蜡人，只是冠了一个那样的名字，呆呆地站在他们该站的地方，用心良苦地等待着主角把他们一一寻找，说上两句话，还复于小蜡人的形象。我们就在电脑前，呆呆地按动着鼠标左键，让那个神情更呆板的小蜡人主角木桩一样晃了手脚穿来穿去——这就是《古龙群侠传》么？这就是玩《古龙群侠传》玩家的人生么？

《古龙群侠传》的面市凝聚了制作者的辛劳和汗水，精品的画面加上制作者在噱头方面的小聪明（比如在妓院里的对话）让中庸的游戏成为了中庸中的精品。玩此等游戏得自己给自己找乐子，笔者玩《古龙群侠传》时，最大的兴趣就是拷贝下所有出场人物的头像，然后真正按照原著小说所描绘的样子，给他们更改名字，或者用photoshop修改他们的样子使其更符合自己心中的形象。

摸着良心我要说：在鸡肋上找肉的过程比骂鸡肋不好吃更难。吃过鸡肋我还要说：《古龙群侠传》精装版里的东西真是好，有一把制作精美的剑，还有港式风格装祯良好的漫画书——如果您是大款，就买吧。

游戏的英雄情结



文:蔡臻欣

敢于违逆宙斯的威严,为人类盗来珍贵火种的普罗米修斯,虽然为此忍受被鹰隼啄食肝脏的巨大煎熬,但他所表现出来的伟大的英雄主义情怀却无疑感染着一代又一代的人。我们生活的世界是一个不乏英雄、也不乏英雄情结的世界,记得当年罗曼罗兰曾经说过:他之所以撰写出《贝多芬传》、《米开朗琪罗传》等四部不朽的英雄传奇,就是因为那个时代的人民对于身边的英雄情结已有些麻木,精神生活中笼罩着各种小智小慧,所以他想再次打开思想窗户,让人们能呼吸一下英雄的气息。时至今日,延顺着罗曼罗兰的精神道路,我在电脑游戏中所见到的、所感受到的也大抵具有相当浓厚的英雄情结。

英雄情结与世俗文化向来是一对矛盾的综合体。一方面所谓的世俗文化、城市文化是以消费为特征的,故此应以市民趣味偏好为目标,人们热衷于时尚和感官享受,因而英雄情结倒是显得过于庄严、沉重而远离大众的兴趣范围。另一方面,文化是必须有所品味的,英雄情结带来先进文化,这理应是城市的精神代表和艺术传媒的主流,亦即城市和人文的灵魂所在,归根到底每个人的内心深处大多隐含着浓浓的英雄情结和对英雄的崇敬向往,一旦有某种形式的文化艺术激发出这种潜在力量,便无疑能引起我们的共鸣。幸运抑或是不幸,游戏作为世俗化文化的代表和英雄情结卓越的传导者,恰好位于这个矛盾综合体的正中心。

电脑游戏是一种大俗文化,虽然不只一次有人称之为第九艺术。它无庸置疑是以消费为特征的,它的市场定位,它的全3D图像,它美仑美焕的场景,它恣意汪洋的剧情构架,……一切的一切必须最终由市场来检验。而这个市场其主体大抵是我们这群二三十岁不知愁滋味的年青人,追求最酷的外表和感官刺激,热衷于时尚和前卫,因此游戏的第一要义是娱乐性和沉浸度。它必须幽默、必须恐怖、必须气吞山河、必须罗曼蒂克……但它的主基调应该是轻松、贴近和令人愉悦的,庄严、沉重、主题严肃的游戏作品不是没有,但在“TOP100”上几乎看不到它们的身影。如是,则无疑在昭示我们关于游戏的另一个重要概念:格调。游戏类型不同,格调自然也不同,但主格调或者说主基调是不能随意变更的,那些个叫好不叫座的作品,无疑忘却了自己俗文化的定位,导致消费主体对其敬而远之,抑或说失去认知度。

大俗的电脑游戏俯拾皆是,什么《大富翁》、《梦幻西餐厅》、《求婚365日》、《雷曼2》等等。这些作品之所以获得良好的口碑和业绩,就在于他们深刻地钻研和贯彻了自己世俗化的特征,让对应的目标消费者一目了然进而一见钟情,与其悬在半空中既要装深沉又难登大雅之堂,倒不如把这个“俗”字玩透彻了,反倒能树碑立传,财源滚滚。因此在大小游戏媒体上我们不难看出,最受玩家喜爱,攻略、杂感、心得、指南最多的也大抵是此类作品。那么我们能不能说,在一座城市中最为流行的电脑游戏包括其它游戏,是否能从一定程度上折射出这座城市的居民对于世俗化、趣味化、轻松化的文化的一种倾向程度呢?

然而,“俗”绝对不代表电脑游戏的全部,至少不是主干。电脑文化的诞生,与生俱来是伴随着英雄情结或者说对于英雄的膜拜与向往,这在堪称游戏类型中最悠久,最正统的RPG中就是一个佐证。大凡RPG从古到今到未来,主角莫不是从一名初谙人事的小娃娃成长为绝代英雄,拯救苍生,挫败阴谋、击毙魔头……从《创世纪》到《黑暗王座》、从《最终幻想》到《勇者斗恶龙》,设定千变万化,故事无奇不有,但究其根源是要让玩家体验到一种虚拟的英雄情结和快感。于是我们也说不清自己在那14英寸荧屏前扮过几回英雄,老的、小的、男的、女的、父母双亡的、夫妻离散的,也说

不清自己有多少次陶醉于一个英雄成就大业的幻想和白日梦中。也许此后你又要面对班主任的训斥，又要面对无穷无尽的题海，又要在上司面前忍气吞声，……但你终究是在这一个个虚拟世界里哭过笑过，打过闹过，也体验过所谓英雄那别有一番的滋味。这或许是罗曼罗兰他老人家怎么也料不到的，从这个塑造虚拟英雄的角度上来说，游戏又无疑是所有艺术中比较卓然超众的一种，尽管有那么一批人死都不肯承认。

RPG 面对着一个从离线向网络化的过渡过程，虚拟的英雄体验也上升到从未有过的真实性的高度。你再也不是面对一个被电脑预先设定台词的 AI 人了，你更多是面对活生生的玩家，不见面，却能感受彼此的心灵。在网络 RPG 中若想成其为大英雄太难太难，但一旦成就伟业……我们又有什么理由不承认这就已接近乃至超越现实中的英雄了呢？MUD、网络……真正的英雄情结根植于我们的心灵深处，并不是一定要以现实的手段表现出来，虚拟的英雄同样受人敬仰，成为玩家争相学习的楷模。事实上，游戏的兴盛也促使我们面对这样一个现实：在如今的太平盛世，成为一名英雄的概率太小，条件太苛，成本也太高，媒体在传颂的创业英雄和数字英雄，大家不妨掂掂自己的份量，有几个人能达此境界？

好在游戏向我们敞开了英雄主义的大门，尽管有一批人死也要关上这座大门。你可以选择品种琳琅满目、故事各有千秋的英雄孵化器过把瘾。玩《泰伯利亚之日》吧，你是指挥未来精锐部队对抗凯恩暗黑势力的战略英雄；爽一把《星际》吧，没准你是网吧里公认的虫族英雄；切一场《FIFA2000》吧，罗纳尔多的英雄桂冠轻轻松松就能戴在咱自己的头上……于是无论你年岁如何、职业如何、性格如何，在游戏这个理想的神秘园中，英雄是主基调，英雄情结高于一切，英雄任务贯穿始终。

这就是电脑游戏，在大俗与大雅之中谨慎地把握自己前进的步伐，以大雅的主题迎合大俗的受众，以大俗的表现要素诠释大雅的内涵，真不容易呵。举凡 Eidos、Blizzard、Square、EA，没有一个不是天生的英雄主义者，也没有一个不能把英雄主题和英雄故事变成了大把大把极具"商业价值"的美钞，这又是一种矛盾的统一了。

于是这个世界先有了英雄，再有了英雄情结，随后形成了游戏，最后就变成了现在这样一个价值以千亿美元计的巨大市场。

真不知这是所谓英雄的悲哀呢？还是英雄的荣幸呢？抑或两者兼而有之？

（上接第 274 页）

度，电影艺术恐怕也不会发展到今天的程度。

专业评论并非简单的介绍，并非为了引发别人的共鸣，并非为着个人情感的宣泄，它是一种创造，创造着崭新的思路。专业评论就像一把剪刀，清理着四处生逸的杂枝乱叶，引导新的萌芽从枯枝中发出，离开了它，无论是电影界、音乐界还是文学界都将处于一种游离无序的状态之中。

游戏评论需要的正是这种专业精神和创新精神，它绝不应只作浮光掠影的绍介，而应作更深入的探究，这里的"深入"并非专指技术层面上的深入，而是指思考上的深入。例如，过场动画是否精美大家一眼就能看出，却没人思考一下为什么这部游戏非要用过场动画来展开情节？3D 图像的是否细腻是否流畅大家运行一下即可知晓，可很少会有人去琢磨这部游戏为什么非要用 3D 而不用 2D？我们的游评者和游戏媒体往往忽略了评论的开拓作用，而将它当做一种可以批量生产的功利性的东西，无形中将自己贬低为"拾荒者"/"垃圾场"。

总之，不形成认真严谨的评论态度，游戏将永远游离于主流文化外。

不过

究竟是"人类一思考，上帝就发笑"，还是"上帝一发笑，人类就思考"？这本就是"鸡生蛋，蛋生鸡"的问题，或者说是"泡沫"与"垃圾"的问题……

后记：其实关于"游戏评论"的话题两年前就想写了，记得那时 TOT 曾鼓动我写一篇关于"年度十大最差游戏"的文章，于是便想到了我们的游评人，在他们眼里，似乎只有"最佳"，没有"最差"。

此后又有两次想重新拾起这个话题，一次是看到国外某"游戏批评"网站的建立，一次是得知国内《游戏批评》杂志的创办。如今前者的访客已日渐萧条，而后者则越来越像是业内人士的参考资料。

在今天，"游戏文化"已成为各媒体的关注焦点，而本应在这一领域内挑起大梁的"游戏评论"，却似乎越来越苍白，越来越孱弱。

若星汉天空下

□ 今何在

“我的兄弟
我苍老的兄弟
你还记得
当那巨盾遮去了阳光
恐惧在孩童的梦中穿行
My brothers.
My aged brothers.
Do you remember the time,
When the Giant Shield shadowed the sunlightAnd
when demons haunted every night?

沉沉黑夜里
群山间响起战马蹄声
那是谁
象流星划过平原
带来了克德尔王胜利的消息
他手举着旗高喊着:
‘火,与荣耀!’
那万众惊醒了
他们谈论着那英雄的名字
和所有在天际的光辉来临之前
倒下的人
Here in the deep darkness
Comes a cavalryman
Like a shooting star streaks
With a banner in hand
“Fire and glory!”
He announces the victory,
Aroused from dream
The multitudes prays for him
And those who have fallen
Before the long missing light return.

在鼓声里
上帝派来的战士
被重新引导回天堂
但一样东西留了下来
那是上下流动着火焰的旗帜
召示着这片大地的奇迹”
Conducted by the mysterious drum – like tone,
The holy hero returns home.
Nothing left except
The burning banner
With flames lingering up and down
Summoning a miracle to come.

第一部《最后一个圣骑士》

一、歌手罗恩

战争已过去了三百年,游吟歌手罗恩在街头唱着这史诗的歌本,可是没有人驻足停留。人们在城市中穿梭,像工蚁在蚁窠中一刻不停。罗恩又唱了一段,叹了口气想收起四弦琴离开,可一个小人儿站在了他的面前。

“再唱一遍给我听好么?”他问。

罗恩想那不行,因为站在他眼前这个小人儿,是个矮人。他的身体包在连帽麻布长袍里,只有一双大的与头不相称的眼睛和把帽子支起来的尖耳朵证明他的身份。

“不,你不需要听,这个故事与你们无关。”罗恩说。

“可我很喜欢听,”那精灵说,“我也可以给你钱。”

他伸出了他的细胳膊,罗恩看见那黑色的手掌上有一个闪亮的小东西。“这算什么?”他说。

“哦,我身上只有这东西,这是我用一天采集的草药从巫师杰尔那换来的。”矮人的声音沙哑干涩。

“他对我有什么用?哦,好吧,听着,我不想要你的什么东西,这儿的人不喜欢矮人,被人发现了你会被拿去奴隶厂卖的,被贵妇人买去看门,或在台上当小丑,喏,就像那个一样。”罗恩一指街对面,一辆马车停在旅馆边,一个矮人迈着短腿上去把门打开,他想要点小费,却被眼前的长腿一脚踢开了,在角落里呜噜着。

“他很生气。”那个要听歌的矮人说,”他为什么不逃走?”

“你以为身上盖了驯奴厂主史台比的魔法烙印的奴隶是那么容易逃走的么?”

“驯奴厂……呵呵呵”矮人忽然用难听的调门笑起来,“我也想弄一个人类去做我的奴仆了,不过现在,我只要听歌。”

“你快走吧!”

“你不肯唱?”矮人忽然生气了。

罗恩看着脚边这个企图威吓他的小东西笑起来,“对的,我要回家了,我想吃饭了。”

矮人一直跟在他的身后:“我可以再给些好东西给你,只要你唱给我听史诗的全本……我雇佣你可以吗?你要多少钱。”

罗恩感到厌烦了:“对不起,我收工了。”

“那么明天怎么样?明天我来找你……”

罗恩回身弯腰凑近他:“嘿,小家伙,如果我唱歌给精灵族的人听,不仅这个城市的人会笑我,圣佑骑士团也会找我麻烦的。这个城不欢迎你们的。你还会快点出城吧,趁还没人看见你。”

“小家伙?你叫我小家伙?我活了三百年,你不懂得尊重老者的吗?”矮人怒气冲冲,两只短手挥着。

忽然他被人从背后抓住衣服拎了起来。“嘿,看我找着了什么?一个刚从土里新长出来的矮人,卖到史台比驯奴厂可以换30金币呢!”一个穿着旧短衣,腰里插着

把短剑的大汉说，他身边还有几个和他一样的壮汉。

“胡说！我不可能只值那么点！”矮人咆哮着，双腿在空中乱蹬。

“他不是东西，你不可以捡他，放他走！”罗恩挺直了身子，对那大汉说。

“什么？我不是东西？小子我反对你的说法！”矮人叫。

“嘿，这个路边弹琴的小子居然命令我？他不知道基洛城的凡奥。哈哈哈……”那人回头对他的同伙大笑着，忽然转回挥出一拳把罗恩打出老远，琴也飞了出去。

“这个矮人是你什么人？大哥？哈哈哈，我捡走了，想要就去驯奴厂买吧哈哈哈！”凡奥一伙扬长而去。

矮人在凡奥手上还在对着罗恩喊：“嘿！我明天再来找你听歌。”

罗恩爬起来第一件事先捡回他的琴，“哦，该死！”他骂道。

他惟一的琴已经摔破了。周围的人笑起来。

“你们笑吧！看一个为矮人说话的傻瓜是吗？尽管笑吧，当心别把下巴笑掉了！”罗恩对看热闹的人扬扬手，气恼地向城东的住所走去。

说是住所，其实不过是一个流浪者的营地，这样的营地在基洛这样的大城有好几个，但毁弃的破屋，临时的草棚，乱飞的苍蝇，连到处窜的野狗看起来都是一样的。罗恩这个月已经把几个地方都住过了。他想找一个能在月光下静静弹琴的地方，但这种地方老是臭气熏天，嘈杂不堪，半夜也常听见酒鬼的干嚎、斗殴的喊声和男女吵架的尖叫。看来只有城中心的花园区和城外的树林是安静的。但花园里警卫在巡逻不准流浪汉进入，而城外则潜伏着野兽和传说中的妖魔。

“这个时代是不需要歌手的。”罗恩在一件只有一半屋顶的破屋的一角叹了一口气，拨弄琴弦，听见了敲破锅般的声音，这琴算是修不好了。他一生气把琴狠狠甩了出去。但刚扔出手他又后悔了，于是他纵身窜出，在琴撞到墙上之时又把它接在了手里。

他警惕地看看周围，被人发现他有这样的速度总是一件可能招来麻烦的事，没准会招来卫队的审查，那会牵出很多事。他白天没有躲凡奥那一拳也是因为这个。但除了一个从来不说话的老头儿傻傻地望着这边之外，没有人发现他刚才瞬间的动作。他松了一口气，想起白天那个矮人，说来好笑，他算是惟一一个欣赏自己弹唱的人，可为什么居然是个矮人呢？没有救下他罗恩有些自责，如果以后在城里哪个地方见过他在被人驱使，自己可能会很不好受呢。但是这个城里有那么多各族奴隶，他能怜悯的过来么？谁又来怜悯这些破屋里的流浪者呢？所以罗恩决定不再去想，躺下睡觉，明天去城外转转，看看能不能找到好的木料再做一把琴。

在梦中他忽然觉得什么掀开了自己的眼皮，却好像是那个矮人，他说话的声音却变得苍老，像师父的声音：“你还在这里干什么？你还有那么重要的事要做！”矮人的怪脸直凑过来。

罗恩惊醒过来，这时他听见城西传来人的大声喊叫，接着他看见那屋顶的半边夜空闪过一道蓝光，像是闪电，却没有雷声。城西的喊声越发响了起来，由一两个人的叫声变成了很多人的，还夹杂着许多古怪的声响。

出事了。有强盗了？起火了？罗恩跳了起来，奇怪的是这间破屋里的其他人却没什么动静，最多懒懒地翻个身，或是小声的谈话，没有人起来。罗恩想这是被日积月累的劳顿流离磨出的冷漠，看来自己做流浪汉的资历还是太短。

忽然一些什么东西尖叫着飞过罗恩头上的破屋顶，吓了他一跳，而那喧哗声也渐渐在向全城漫延。

罗恩走到街上，但还是什么也看不见，城东的街上还是寂静着的。

忽然他感到一阵颤动飞速由西向东而来，穿过他脚下的地面。像是什么从地下钻了过去？那决不会是一群老鼠，什么东西能以这么快的挖掘速度从土中穿过呢？一丝不安掠上他的心头，他有些羡慕那些什么也察觉不到的普通人，他们不会体察术也许会更安逸些。

可是他的体察术还是慢了，等他发现一股颤动变了方向直向他的脚下向冲上来的时候，他脚下的土已经翻开了，土飞溅起来，泥沙中罗恩觉得那地上长出了一张大嘴把自己直吸了下去……

二 剑士康德(the swordman Kant)

康德走进这个城的时候，除了一身破旧衣装，只有80个铜币。

第一件事当然是逛街，康德找到了装备店，武器铺和药铺，但康德只有80块钱，权衡再三康德在兵器铺只买了一把剑，木剑，花去5铜币。当然康德还能买的起一把刀，真正的铁片刀哟，不过老板说保质期三天，这期间内不花钱修理就会锈，康德想还是算了吧，因为康德这人一向很懒。

兵器铺老板是一个大胖子，他叫古拉恩。听了康德的话他费力地抬起眼皮看了看康德说，没关系，因为你这样的很快就会完蛋在某个街角所以你不用担心修兵器那么长远的事。康德一气之下说：“那就给我最便宜而且又不用修理的，谢谢！”

于是一分钟后康德拿着木剑出了门，好心的老板说附赠康德一个纸袋做剑鞘，康德高傲地扬了扬手说不必了。

在药铺里康德面对满柜的药想起了兵器店老板的话，但这里的药居然只剩了新人套餐，补血补功力补体力打包出售只买80口不二价。

“拿木剑抵可不可以？”康德问。瘦瘦高高的药店老板华比说：“那等我兼并了对门的当铺后你再来吧。”

“SHIT。”康德准备出门，华比同样好心的劝告：“我的药不仅补血生肌还养颜美容，你吃一粒就想接着吃，不吃在外面十分钟也过不了。”康德问：“要是我十分钟

后回来你是不是输我 100 块金币?”老板说:“不会的,就算你回来也一定是爬回来要药吃的。”

“这多少钱?”康德指着门口一叠布袋问。药铺老板说:“那是人买了药装药用的,你看街上人人挂的全是有我这个药店商标的物品袋。”

“也就是说不要钱罗?”康德说着抓了一把扬长而去。

听说城里很多欺负新来外地人的恶人团伙,出了门康德小心的沿着墙根的黑影摸到装备铺,像一只白天出门的老鼠。装备铺的老板娘阿加莎也像是哪个秘密帮会的成员,康德不说对暗号她就是不理康德,后来康德发现暗号就是——钱币落在桌上的声音。最便宜的布衣也要 50 元一件,腰带 15,靴子 30。“头盔……不好意思,”康德说,“我的意思是角落里那个太阳帽——这也要 35?”

“50 + 15 + 30 + 35 = 75,对不起不是我算数不好我就只有 75 你收不收吧。”康德摆出一副大无畏的无赖嘴脸。老板娘看了看康德,把布衣的袖子扯下来后把装备扔给康德说:“这样 75 就能买到了。”

没想到这里也像家乡能讨价还价啊,真有亲切感。康德穿着背心戴遮阳帽在街上高兴地走,现在一个游历战士该有的他全有了。接下来,他想该开始在他成为一个伟大英雄的路上迈出光辉的第一步了。

康德思考中……

“没有人告诉我那些传说中伟大的英雄们的第一步都做了什么啊!”康德叫起来。他决定先去买一本《XX 英雄回忆录》或是《什么城战记》、《历史上最伟大的一百个魔法师的日记》、《XX 大骑士神奇传》之类的,这种东西小摊上有很多。

但康德感到风吹过他露在外面的胳膊一阵发冷,想起自己就像城中心的裸体石像一样身无分文。他丧气地在街上踱步,忽然听见一阵琴声。嗯,这不是那些游吟歌手们在街头演唱么?一听那旋律,他的心喜悦了起来,正是他从小喜欢听的《十八骑士传》,像十八骑士赌赛比谁先从困龙岛救出里路茨国公主的那段,他听了二百遍。不过那时村中老人好像也没讲过十八骑士刚出道时是怎样的,据说全传有一千万行。老人也只记得一部分,毕竟不识字啊!

康德走到弹唱人处,那里已站了不少人,只听见人群中的歌手唱:

“那少女终于开启了她的玫瑰的嘴唇
低声低吟在夜行者的耳边
她的娇羞使那骑士心醉
把那沾着魔血的宝剑落在脚边
打败魔龙的手此刻拂上那柔弱双肩
那冰雪的肌肤儿在微微颤抖
这骑士再也不能抑制自己身上火焰
他一把抱起公主 叫着她的名字
把那洁静玉体外的白纱扯落
哦……哦啦……啦啦……”

“别啦了,快接着唱下面的!”人群中有人喊。

“不对啊。”康德叫起来。

“什么?别打岔,正唱到关键的时候!”人群中一个大汉回头瞪他。

“不是这样的啊?”康德喊,“这段我听过两百遍,暗夜骑士虽然是十八骑士里第一个见到公主的,可是那之前公主已经许给万宪国的王子,而且他那时已经重伤了。一路把她送到巨鳍港,在那交给前来的褐虎骑士和静水骑士,就伤重而亡,一路上连碰她一下手也没有,所以后人才称他是骑士的典范,十八骑士也公认他为第二,仅在信风骑士之后,哪有他和公主那个那个的那一段啊,怎么给改成这样了?”

人群的唱歌人一下人冲了出来:“是哪个混小子在依拉古王的雕像下面说疯话!这部书我唱了八百遍,是正宗的《若星汗战记》,你又是从哪儿听来的?”

“哦?这叫《若星汉战记》么?我一直以为他叫《十八骑士传》,是我小时候我们村阿尔沁大爷讲给我听的。”

人群中发出笑声。

“看哪!一个村子里的老头的话,他也当真。现在各大城里唱的,全是大牧师卡休理亲自整理的版本,绝对正宗的,小子你不爱听就走开吧,别扫了大家兴致。”

“快走,小子,别在这捣乱,不然叫圣佑骑士团来把你抓走!”人群中有人向康德挥着拳头。

康德悻悻地从人群中走出来。“我心中的骑士绝不是这个样子的。”他想,这时一个小孩扯了扯他的衣服。

那是一个戴尖帽的小孩,穿着不合身的捡来的成人衣服剪成的袍子,如果那也算袍子的话,破成一条条长须拖在脚边,手从衣服上的大洞里伸出来,一看就知道他是流浪者营地来城中心乞讨的。

“我没有钱了,小家伙。”康德说,“真的,我和你一样穷。”

“不!我想告诉你,我听过一个人和你有一样的报怨。”他也说“现在真正的《若星汉史诗》已经失传了,要不就是被后人改的面目全非。他见到你一定很高兴。他也是一个游吟歌手。他叫罗恩。”

“哦?他会唱真正的《若星汉史诗》么?”

“嗯,他也知道的不全,他一直流浪各地就是想补足全本的史诗。上次他还为这事和其他的歌者打了一架。不过,今天他好像没有来广场唱歌,不知哪儿去了。他唱的才真叫好,我刚听十分之一呢。”

“嗯,以后有的是机会见到他,不过现在我先得找点活儿好弄点钱。”

“哦,那你可以去城外杀异形兽,那是当年从巫师们的试验室跑出来的,现在已经越繁衍越多了,有一些种类的皮毛和内脏可以换钱。”

“真恶心,我又不是屠夫。”

“哦,那你去城东的游侠行会去看看吧,通常那儿会贴很多有赏金的雇用工单。不然你就去参加远征军去征服黄金大陆,听说很多人都发了;不然你就和我一样……”

“好了谢谢你小家伙，你可以去做你自己的事了，现在和你说话的可是未来的英雄殿首席骑士哦，我想我还是去参加某个骑士团……很多人早就邀请我了，然后一齐去解放被魔族侵占的土地，而你，好好地去晒你的太阳吧。”康德一把拎起小家伙，把他放到花圃的石台上，然后转身走开。

“嘿！”那小乞丐在后面喊，“我可以交你这个朋友吗?我叫米泰尔·柯斯丁。”

“哦，那真是我的荣幸。”康德回头嘲笑道，“一个流浪儿居然有一个这么高贵的姓，柯斯丁?我几乎以为你是三百年前那个最伟大王族的后裔了，以后别乱给自己起名字了。再见了，我的小王子。”康德装模作样向他行了个礼，转身走了。

“再见！我的首席骑士！”小乞儿一个立正致意，一副煞有其事的表情。

三 不可能完成的使命

康德当然没有去参加什么骑士团，他现在的武功也不比一位农夫强多少，一路上的旅程使他对自己这一点很有认识。杀异形兽自然是最快的赚钱之道，可是当他一路上看见很多缺了部件的身体被抬回城来，他怀疑他去的话是否能剩下更多的东西。再说好像没有听说哪个伟大英雄和最初等的异形兽肉搏，然后去它们肚子里掏啊掏的，那和他的伟大抱负可是格格不人的。

“我想还是去行会看看，说不定哪个国王正在以他们王国为酬恳求天下人去救他那可爱的公主。”

康德的运气真好，他真的在行会墙上看到了那特大的海报，关于富里斯国国王请求各地的英雄们去找回他在海上被海盗抢走的公主，酬金是三百万金币或一座小城。

“啊，这个任务难道是特意在这等我的么?他怎么知道我想有一个自己的城然后把全村人都接去让他们看看我的富贵?哦富里斯在海边，那地方的姑娘好像不如大陆中心的美貌，不过公主的嫁妆高我还是会……”

“流浪汉让开！”康德听到了这个声音，然后就被一把推到了角落里。几个全身闪亮盔甲挂着沉重兵器的剑士站到了他原来站的地方，看着那海报。

“是在温暖海上失踪的么?那儿海底听说有世上最大的龙。”

“什么被海盗抓走，那片海的海盗早就被吃光了。三百万就想骗人去送命么?”

“是啊，就算是整个富里斯国，没命消受也是一样的。”

“那可怜的公主是不是在海底做了龙的新娘?也许她并不想回家呢?”

“是啊，如果她成了龙婚礼大餐上的一道菜，那就更不会想回家了。”

这几个人哈哈哈地大笑起来。

康德站在一边很有些惊讶，连刚才被轻视的气恼也忘了。他还以为这样一个弱女子的性命会激起无数人的热血而掀起拯救的狂潮哩。再仔细看那纸上的日期，却是半年前。可怜的公主半年前也许还在黑暗的海底睁着眼睛祈祷着各位神为她派去一个英雄哩。而现在海水早冲走她所有的希望和她本身了。

这时那种匹特斯平原人特有的冲动又在这个年青人的身上发作了，他冲上去推开那几个剑士一把扯下了那张海报：“我听够了聪明人的议论了！总要有个傻子去出头做些傻事的！”

康德说这几句话时觉得血全冲上脸上，这句话使他自己也为自已感叹不已，想象到自己今后可能要在大海上飘泊去完成一个可能永不能完成的任务。他想他的决心将震惊在场的所有人。“让他们说我自不量力吧，我决心为了可怜的公主而与一切邪恶作战！”

而在场的人只是震惊了一会儿，随后全部大笑起来。

“哦看那个人，他为什么要扯下那张戏剧海报?”

“什么戏剧海报?”康德看着他撕下的纸，“哪里写了这是一张戏剧海报?”

他翻来倒去的看那张纸，周围的人更是笑成一团。

“这部戏一个月前已经在首都上演了，叫《富里斯公主和黑色海上的龙》，是王室器重的优秀剧作家，伟大的神的歌颂者，牧师，诗人卡休理的作品，你什么都不知道，从来不参加任何舞会的么?”

“难道这不是真的?”康德忽然一阵轻松，这么说并没有一个可怜的公主在龙口中等着人去救她，他的伤心全是多余。他也呵呵笑了起来，于是大家笑得更厉害了。

“不，这件事是有的。”一个行会的人员说，“不过那是一个遥远国度的消息，谁能确定是不是真的呢?没有人会真跑到那么远的海上去只为了一个消息，路上也要走半年。而且半年了那国王的酬金也早就该取消了。不过总能给我们带来快乐与激动的智者卡休理却从这个传闻中找着了他那无所不在的灵感，再次创造了一个英雄杀死巨龙拯救美丽公主的故事，这部戏听说再一次轰动了首都俄培拉德全城。可能不久就会在这里上演了吧。也正是因为这个这张海报才在这里被保存了这么久。”

原来公主只是在戏剧中才被救了出来。康德觉得自己有点累了，不知是不是刚才的激动耗去了他的精力。但他还是把那张纸塞进了怀里。

“不知深浅的家伙。”一个剑士笑道，“你连街头的一只狗也打不过吧，还想着做什么大事一举出名么?”

康德没有理他，走到了行会接待柜台边：“我只是想知道有什么可以赚钱的任务。”

那会员冷冷地丢过一本簿子：“这是最近的低级任务表，别去那面墙上看，那全是给高级剑士游侠们看的。”

康德翻着，有贵妇人出300元寻找她丢失的狗，有炼丹师出1000元找一种方叶子树上红尾巴猴身上的银色臭虫，有家农场主出500元找从农场逃走的奴隶和被他偷走的老婆……他翻到一页时停了下来，那上

面写着：

“捉拿十七日夜捣毁史台比驯奴厂的矮人法师阿兹。酬金 10000，或找到他的下落。酬金 1000。发布人：魔法师史台比”

“寻找十七日夜失踪的歌手罗恩。酬劳：游民部落的感激。发布人：城东游民村他的朋友”

四 魔境森林里的蘑菇

紫色森林的灌木下，矮人法师阿兹正在他的半地下的树洞屋中看着墙上紫色的蘑菇像气泡一样一个又一个飞快的长出来。

“这儿的东西长的就是快。一会儿就有紫蘑菇炖肥虫汤喝了。”阿兹说。

“真没想到你能捣毁史台比的驯奴厂？你那天像一只小鸡一样被人拎走。你可真不像个矮人族的。”罗恩坐在潮湿的地面上缩着身体，这个树洞对他来说太小了，他试图伸一个懒腰，可是顶棚立刻咯吱怪叫起来。

“哼！我学的这种黑暗魔法，在阳光下没有法力。我喜欢这里的阴暗，没有窥探你的眼睛。”

“我还以为矮人不喜欢魔法。”

“我是矮人里的精英，和那些不动大脑的人不一样！”

“我本还在想怎么救你，可你却把我弄到这儿来！”

“我只是想请你来做客而已嘛，你真的记不全《若星汉史诗》？”

“我老师的确希望我能记下来，但我不是他想找的天才学生，我没法记下几万行的诗歌。我很灰心，跑了出来。”

“唔……这没有关系。”矮人阿兹说，“你应该早遇上我，我可以让你能记下大图书馆里的所有东西，只要……你把这个喝下去。”他笑起来，脸上堆满皱纹，举起一杯冒泡的绿色药水。

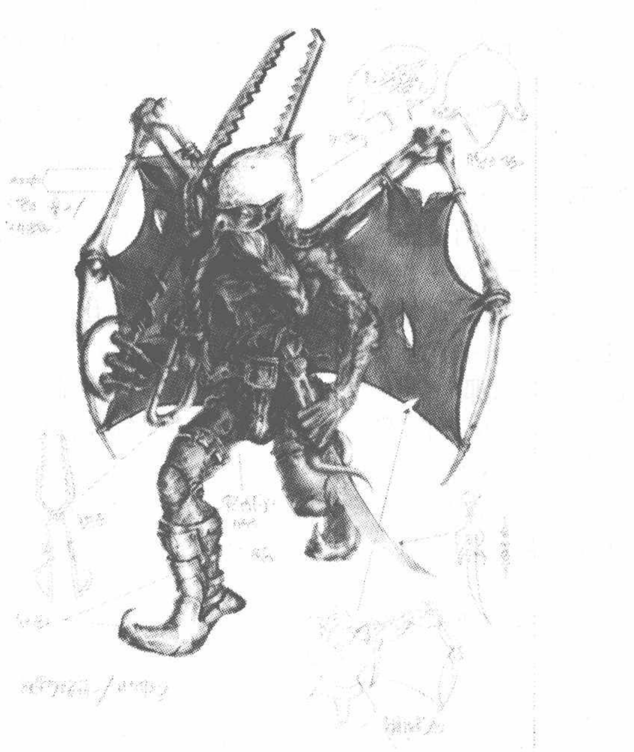
“不，别想。你这变态混合狂，我刚看见你把粘虫放进去了。”罗恩大叫起来，他一挺身，头冲破了顶棚，从地下穿了出来。头上顶起一个树桩，脸上全是泥土与草根。

可是矮人阿兹却已站在地面上他的面前，把怪笑的脸凑到他的面前，捏住他的鼻子。把那杯绿色药汁全部给他灌了下去。罗恩只觉得一阵恶心，一股气体从腹中冲到脑里，他一阵眩晕，感觉脑袋一下大了几倍。不，不是感觉，是真的大了几倍，那个树桩已经从他的头上挤掉下去。

“哦，真好，这样再喝几杯，你的头脑就足够装下所有的《若星汉史诗》了。”

“见鬼！你这个蹩脚三流法师，这就是你的‘增强记忆’的方法？我走在路上，别人会以为我是个蘑菇的！”罗恩大叫。

“不，他们最多是把你当成大头怪兽的。放心，这只是一点副作用，过几天就会消除的。”阿兹鬼笑着。罗恩真想撕烂他的嘴，如果他的手能从地下伸出来话。



森林中的夜来的特别快，森林中传来虫的怪声和异形兽的吼叫，罗恩和阿兹坐在火堆边。

“我以为矮人都住在雪山上。”可怜的罗恩小心地捧着他的大头，“而且他们都不喜欢魔法，只喜欢皮甲和大斧头。”

“我不一样，我是矮人里的异类，我生来瘦小，同族全都笑我，我一气之下跟着移民四处流浪，后来我们来到南方，和魔法精灵族生活在一起，我从她们那学到不少东西。才能成为矮人族中为数不多能自创魔法的法师。”阿兹拿着树叶，在火上烤着土里挖出来的一些巨大的虫子，他嘶哑的声音就像虫子在火上烧出的吱吱声。

“你算哪门子法师！”罗恩叫道，“你那些法术全是半桶水，精灵族从来没有你这样有一大堆副作用的法术。”

“因为她们细心，所以她们不敢尝试没有把握的东西，我的法术是独家的，以后你就知道遇见我是你的幸运。”阿兹把那些烧的焦黑的虫子放到鼻子前深深地嗅了嗅，“好味道，来点儿吧，我可不想你饿死。”

“吃它们？我看你是怕我死得不够快。”

“不懂得尝试的家伙，要知道这其中的几种虫可是精灵族的宝贝，用它们可以制成奇迹般疗伤的药水或是增加魔力，那可是你们人类魔法师或是剑士想要而不可得的东西。”

“要吃这种东西来增强魔力，我情愿去死。”

“可是为什么精灵族把它们做成药水你们就喝得那么欢呢？本质是一样的，人类总愚蠢得只关注外表。如果能从此过目不忘，头大一点又有什么关系呢？”

“不要再提这事！”

“唔，你现在开始回忆，看是不是能想起很多东西。”

“哦……是的，我现在满脑袋的过去，我想起了我小时候偷了古曼农庄的瓜，是五个，四个大的一个小的，我

还记得和我一起去的小孩的名字，他们是史奇、华斯、阿德尔，阿德尔那时穿着一件大衬衫，有两个洞五个半扣子……”

“想些有用的！你那个师父都教给你什么？”

“哦，太多了，现在每一句都一清二楚。”罗恩情不自禁地去摸身边的琴，猛地大叫起来：“我的琴呢！被抓你的几个家伙给摔了。没有琴我怎么唱歌？”

“你就不能清唱？或者念给我听就行。”

“不，不不不不。我手上没有琴就张不开口，念不顺任何一句诗，这是我师父长期训练的缘故。”

“哦，见鬼！”阿兹站起来在火堆边来回地转，“好吧，好吧，我去给你弄一把，不过你可别走远！这儿到处都是树妖和鬼怪。”

“好的，你认为我捧着这个见鬼的大头能跑步么？再说我也不想死在这恐怖的树林中某个地方。”

阿兹念动咒语，忽然跳起来，像跳水一样头朝下栽入了土中，而那地面也竟像水面一样收容了他。地表泛开如涟漪一般的波痕。波痕平静下来后，阿兹不见了。

“这就是精灵族的地行术？嗯，看来他给我喝的药水还真有点用，他念的咒语每个音我都记得明白。可惜我没有魔力来驱动这个咒语。不过这并不是我不逃走的理由，在我看来这片树林没有比这更恐怖的地方。”罗恩说着，四下看看，忽地箭一般射入了森林，他的行动竟比豹子还要敏捷。

这片黑暗的森林中到处传来奇怪的声响，像笑声，像笛声。地下妖精从地洞中探出头来张开大口高唱，这声音在森林中四处回应，像多声部的大合唱。野兽与怪物搏斗的乱吠，巨足怪行走时低沉的吼叫。罗恩就在这诡异急促狂乱的音乐中穿行于密林之间，他极敏捷地穿过树枝间的缝隙，在重重交错树根间跳跃，跑动带起的风牵动了草叶，这不是常人所能拥有的速度。照这个速度，他天亮之前就可以跑出密林了。当然——如果他认的路的话。

跑着跑着，忽然一声大吼，就在罗恩的身边，一只长爪兽从树丛中猛的探出来，将巨爪扫了过来。但罗恩的奔跑是如此之快。它扑了个空。罗恩刚有点后怕，面前很近的地方忽然土分开了，这次是一只几十英尺高的长毛巨兽从地下拱出，狂吼着，在他面前像山耸立起来。罗恩冲得太快，已停不下自己的脚步，慌忙之中足尖一点，高高跳起，落在巨兽的头上，紧接着又一纵，跃到了巨兽身后的树上。

他长出了一口气，边在树冠上踏着枝叶奔跑，边回头张望那巨兽有没有追上来。忽然他的身子悬空了，前面的树杈像是自动的移开了，空出了一个大洞。罗恩大叫一声从这空处摔了下来。扑一声落进落叶堆里。等他从叶子里爬出来，他看见一个也许是他永远也越不过去的家伙正站在他面前。

是矮人阿兹。

阿兹笑嘻嘻地走上来：“你在这林中的任何一个角落我都能找到你，因为我在你身上加了魔符。怎么样，运动之后是不是想起了更多？”他把一把白色的琴塞到罗恩手中，“现在你可以开始了么？”

罗恩拿住那琴，忽然一股冰凉从手心一直通向全身。他惊异地打量这把琴。看不出是用什么木料做的，那琴体上的纯白色不像是后涂上去的，琴身上描着金色的花纹，而琴弦却是银色的。他一抚那银弦，觉得手指像摸在了冰上。

“这是……”他刚想问，忽然背后传来一声巨吼，回头一看，那长毛巨兽推倒大树，大步追了过来。“好像你的朋友来了，我先回避。”罗恩对阿兹说。

“那是来找你的，长毛兽不吃矮人。”阿兹笑着说。罗恩想拔腿跑，却发现双脚不知什么时候深陷泥土里。“嘿！你这是干什么？”他大喊。

“你唱给过那么多人听，为什么就不能唱给我听？”阿兹说。

罗恩回头惊慌地望着逼近的巨兽，“那么多人唱这个，你却偏要找我？”

“因为我听过很多，都是被删改过的，听说只有你知道真实的原版史诗本——我要精灵语的。”

“好吧，实话告诉你吧。我师父说不能把古精灵语版的《若星汉史诗》唱给精灵族和地下族的人听。”

“哦，那你好好考虑一下，我不急。”阿兹说着转身走了。

“什么！你不急？”罗恩回头望向摆脱树枝纠缠冲过来的巨兽，“可是我很急，你先把我脚上的魔法解掉！快！”

“你想好了没有呢？”矮人还在往远处走。

“好了！听着，我不会违背我对师父的承诺的！”

“那就你就和它好好讨论一下吧。”矮人居然钻人树丛去了。

“没有人性的家伙！难为我那天还想救你。我不会求饶的，你死心吧！”罗恩大叫，他的脚不能动，只能勉强转身对着来到他背后的巨兽舞动的着那琴。“走开！矮人的帮凶！”

这时月亮正在天空云中穿行，由于阿兹施法移开了树木，月光得以照入丛林。当那月光照在琴弦上。奇异的事发生了，一阵清亮悦耳的音符自动响了起来。罗恩看见一些发亮的符号从琴中升起，迎着月光飘上天空。

那巨兽吃了一惊，本来直立起来准备扑过来的身子又俯了下来，凑近来睁着大眼惊奇地望着那琴。

“哦？你也喜欢音乐么？来，跳个舞如何？”罗恩忙乱中也不知如何是好，居然拿着琴弹了起来。

“遥远的月光下哟，我的姑娘。比月亮更遥远的你哟，是否人梦乡……嗯？你好像不喜欢柔情的，那来个激动的吧……嘿！打起我的鼓啊抬起你的脚，左脚！嘿！唱起我的歌抬起你的脚！右脚……”

奇迹出现了，巨兽立起应着拍子开始笨拙的脚。

“啊！”罗恩惊喜不已，“原来你是个爱好音乐的怪兽，比那边那个粗俗的矮人强多了，再来个小步舞怎么样？会跳么？”

他弹着琴不由也跳起舞来，忽然发现自己的脚上的魔法不知什么时候消除了。于是他一边弹着琴一边悄悄后退，可是怪兽也边跳边跟着他。

树丛中矮人阿兹气得怪叫，他本想等罗恩求饶就救下他，没想到竟然发生了这样的奇事，“原来银月光华之琴有这样的魔力，能操纵怪兽，还能破除禁锢魔法……现在我后悔我当初没学音乐了……糟了，我也想跳舞……不能跳、不能跳……”他使劲抓住自己的脚。

而这时，更奇异的事出现了。

五 梦境降临

这时在欢快的琴声中，忽然有一丝笛声响了起来。

这笛声很细，却悠长婉转，像是从很遥远的天边传来，却又像在心中响起。

这笛声一起，整个魔境森林竟都安静了下来。四下无声，像是所有生灵都在凝神倾听。

笛声忽远忽近，仿佛吹笛的人正在天空的云彩上飘荡。

罗恩愣了，他的手停止了拨弦。那笛声也渐消了。四周仍是安静无声，刚才的笛声像是一场梦幻一般。

罗恩有些惆怅。他又轻抚琴弦，一串闪亮的光符又飘上天空。笛声竟又响了起来，曲调却是与琴声应和得天衣无缝。

天空突然开始洒下银色光华，像发光的雪片。他们抬头看去，却是一辆银色的长着双翼的车冕已降临在他们上方。车缓缓下降，一只娇小的有着透明薄翼的精灵先飞了出来，她的身体也仿佛是透明的一般，发出晶莹的光。她飞过的地方，留下闪亮的痕迹。

罗恩和巨兽都抬头看得呆了。树丛中的阿兹却暗叫不好。

薄翼精灵翅膀扇动得很慢却很轻盈，几下便到了罗恩的面前，见罗恩还呆呆仰头看着空中的车冕，精灵的小嘴噘起来，忽然跳到罗恩的脸上用纤细的小脚点了一下又飞开了。罗恩觉得脸上一凉，才定下神来看眼前的这个小家伙。

“好笛子。”这是罗恩想到的第一句话。

“你的琴弹的也很不错啊。”精灵嘻嘻地笑道，“我还没见过人能把银月光华之琴弹的这么好。”

罗恩低头看了看自己手中的琴：“银月光华？”

“难道你不知道它的名字？你把它偷出来，却不知自己偷的是什么？”精灵又咯咯地笑起来，她笑的时候翅膀就不由扇得快了，没法停在原处，于是她飞开划了一个银色的圈又回到罗恩面前。

她如此可爱，罗恩忍不住想伸出手去把她抓在手里。可这时他想到了什么。“你刚才说，我偷了这把琴？”

“是啊。不要告诉我是它自已到你手中的来啊。”精灵又笑得乱飞。

“真聪明，的确是它自己到我手里来的，是刚才有人交给我的。”

“哦？那个人在哪里呢？不要告诉我他已经钻到土里溜走罗？呵呵呵……”

罗恩朝阿兹藏身的树丛看了一眼，那里的地面上有一圈波纹正消散。他叹了一口气：“小姑娘你真是料事如神。”

“真的啊！呵呵呵。”小精灵像一串会飞的铃铛在空中悦耳地笑着，“我相信你，不过我不知道我们的米米尤里亚小姐会不会相信你。”

“米米尤里亚？银瓶小姐？”

“你懂得精灵语？我叫波丽于斯亚——水晶。”

“你好。水晶，真的不是我偷了这把琴。”罗恩想着是不是要说出阿兹的名字，毕竟他是为自己偷来这把琴的。

“这把琴丢了几个月了。”空中的银车里忽然有女子的声音传来，车冕缓缓地落了下来。但车外罩着轻纱，罗恩看不见里面。

这就是那个吹笛的姑娘？罗恩忽然心跳的快了。他行走四方，还没有遇到能这样与他合奏的人。

他向车子行了一礼：“尊贵的小姐，你从何而来？是否只是为了在这个月光皎洁的晚上，追寻我的音律，你的笛声已使我迷醉。你为什么不能打开车窗，再让我倾倒于你的美丽面容。”

车中传来温柔的声音：“尊贵的先生，我确实是一路追寻琴声至此的，您的弹奏出神入化，使我不由就拿起银笛应和了一曲。这把琴因某种缘故到了您的手里真是一种幸运，不然我哪里去找能把这琴弹的如此出色的人呢？相见之前我有个小小的请求：如果您不介意，神奇的乐师，我可不可以请您今夜驾临我的花园，再为我弹奏几曲，让我学习您那无双的琴技呢？”

这几句话说得歌手罗恩如醍醐灌顶，传说中歌手的琴声打动了云中的仙女的故事真的要发生了么？他深鞠一躬：“那是我的荣幸，小姐。”

车门打开了，光芒照到了罗恩的脸上，一位极美丽的精灵族女子出现在他面前。绿色的长发如阳光下的林中瀑布，有着与人类女子不同的尖耳与大眼睛，但却是更添加了可爱。

一见到罗恩，银瓶小姐的大眼睛睁得更大了：“啊，你……”

“小姐，我名叫罗恩，歌手罗恩。”罗恩的脸上已忍不住喜悦的笑容，他尽量做出最有气质的表情。

“你……你这个大头怪……”

完了！罗恩想起了自己的大头，他觉得全世界所有的雷电都打在了他的大头上。该死的阿兹，下次碰到他，一定要给他灌十瓶，不，一百瓶他自己做的增智药水！

“原来是个会弹琴的蘑菇妖，我还以为……”银瓶眼里含着泪花，“看来我这一辈子也找不到能用银月光华琴与我合奏的人了。水晶！把琴拿过来，走！”

“小姐，你听我解释……”罗恩喊。

可手中的光华之琴已经脱手飞去，两位可爱精灵上了银车，嗖一下飞去了。只剩下罗恩一人孤零零站在林

中空地上，连月光也离他远去。刚才的一切宛如梦幻。

不，等等，他并不孤单，他身边不是还有一只巨兽么？

罗恩抬头望望巨兽，巨兽也望望他。

“救命！”罗恩又开始发足狂奔，巨兽咆哮紧追不舍，他们奔跑的声音从森林的这头响到那一头。

六 拯救歌手罗恩

康德一进树林就迷路了。

他还能听到城头的号角哩，却怎么也走不到林外。也难怪，他的导航术连最初级也没有修到。

不远处传来撕斗的声音。转过一丛树林，前面一位白铁盔甲的剑士正吃力地拿出一把宽刃剑与一只巨齿兽捕斗。康德小心地走了过去，站着看了半天。那位剑士边砍击边跳跃，巨齿兽步步紧逼，那剑士不断用眼瞟着康德，但却无暇说话。“这定是在请求我的帮助。”康德想，“纵然我只有一把木剑和一点薄力，我也会全部奉出的。”

于是他抽出木剑对着那巨齿兽的屁股吹了一刀，那野兽忽的直立起来，回身举起爪子，然后叶嗵一声倒在他面前。

“蠢家伙！”剑士骂道。

“是啊。一刀就砍死了，真不经打。”康德欣喜地打量着自己的木刀。

那剑士看了看他：“你的武力如此之高，这里不适合你，你应当去东边林子深处打树妖才是。那树妖的眼睛在药铺可以卖到很好的价钱。”

“是么？哦，我还想向你打听一件事。你有没有见到一个矮人和一个歌手？”

“矮人？你说的是驯奴厂的那件事？”剑士想了想，“有的，林子东边有矮人的营地。”

看着康德大踏步地往林中走去，剑士笑着露出了白色的牙齿。“蠢家伙，我足足砍了那东西一个小时，你来捡最后的便宜？想和我抢兽牙不算，还想和圣光荣团抢任务么？”

忽然一个光点飞到他的面前闪耀着，剑士用手指一点它，光点变成了一个光环。一张年轻的面孔出现在光环中：“德塞，还在捡兽牙？你们组对矮人营地的围捕开始了，快去你的指定位置。”

“遵命，骑士。”德塞有些惊慌地说，光环消失后，他拿出小刀，开始手忙脚乱地拔起兽牙。

圣光荣的成员们在密林中搜索前进，准备包围矮人的营地，在他们的身后，矮人们悄悄地拉开了他们的包围圈。

于是康德在往林子东边走的时候，听见西边很多乱哄哄的声音。

“我发现他们啦！”

“向东，向右，向左，向四面八方，包围矮人们！”

“包围圈组成了，现在所有的矮人都被我们包在了圈子外面！”

“我们攻进矮人的小屋了，他们早就全被我们吓得跑到了外面，现在我们决定长期占领，让外面的矮人没有地方住感冒而死！”

“啊！不准往屋子丢蜂窝，这是战争公约禁用的！”

“发生什么事了？”康德边走边想，向那边张望，忽然一张比常人宽两倍的脸伸到了他面前。“啊！蘑菇怪！”他大叫起来。

“叫什么？没见过聪明人么？”罗恩气恼地说。好不容易才摆脱长毛兽，现在他脸上身上全挂满了草和树叶。

“这个蘑菇会说话？”康德伸过头来张望。

罗恩用大头狠狠地撞了康德一下：“插路标的，注意你在和一个艺术家说话。”

“艺术家，你为什么戴着这个面具在树林里走，不过它真是匠心独具，你怎么能把这张假脸做得这么好笑？哈哈哈。”康德笑得倒在地上。罗恩无奈地瞪着他。

康德忽然反应过来立刻停止了笑跳起来：“我不是插路标的，是剑士康德，人们都叫我威武亲切大肚能容得过且过剑士康德。”

“你不是插路标的，为什么手里拿一块路牌？”

“天哪！你难道认不出来这是一把剑么？”康德气恼地说，“我没时间和你废话，我还有很重大的使命要完成。”

“大概还要再插几个路标？”

“大概还要……见鬼，大蘑菇！别来烦我。”康德往林子深处走去。

“别插路标把自己插迷路了，哼！”罗恩甩甩聚在大头顶上的头发，向相反的方向走去。

与此同时，林子西边，圣光荣武士团的十几位成员们正在小木屋里紧张地抵挡矮人族的进攻。

“嘿！不要挡住我的胳膊！”

“可是你不觉得十几个人呆在这里太小了么？见鬼，是谁把脚架在我头上？”

“队长，你说过这个村落很弱的，人数也少。”德塞朝他身边的一个高大的光头大汉喊，还忙着扭动身体低头躲闪外面射进来的箭矢。

“那是林业行会提供的三年前的统计数字，这几年他们恐怕把村改镇了。”光头大汉古司倒是满不在乎地说，前面射来的箭他用手轻轻一拔便拔开了。“这些低级矮人没有精灵们魔法的帮助就没啥可怕。”

“可是他们有很多古怪的东西……”

正说着，一排箭射了进来，钉在板壁上。

“你看，就会射箭，没什么了不起。”古司说。

箭头上却全都挂着虫蛹，扑一声很多大肚子甲虫飞了起来。

“又来这一套，上回丢蜂窝也没把我怎么样。”古司说。

“可是我很惨……”德塞捧着被盯肿的脸说，“你是等级高说话不腰痛。”

甲虫嗡嗡嗡乱飞，忽然撒下很多小种子。种子落入土中，立刻土被拱开了，很多黄色的蘑菇长了出来。

“什么时候了他们还有心思种蘑菇……”古司说。

“等一等，这好像是……”德塞害怕地道。

“放屁菇——?!”所有人一齐惊恐的大喊。

“扑——扑、扑、扑”黄色的烟雾从矮人的小屋的板缝里弥漫出来。

“啊——”那小屋猛地被撑得四分五裂，十几个人全部从里面冲出来，向四面八方奔逃。

“太臭了!”古司掐着脖子狂吐着没头没脑地跑，一头撞进了藤蔓编织的网里，被裹起倒挂在了树上。

德塞没跑几步，便掉进了一个陷阱，坑里全是带刺的草叶，扎得他哇哇大叫。

其他人不是陷进了泥坑，就是被草丛的圈套拴住。有几个人往包围圈外突围，被短小而骠悍的矮人族男子们一拥而上压倒，矮人族们一个个跳上去，在他们身上搭起一个人堆。

这次拯救歌手罗恩战斗以人类圣光荣武士团的大败而告踪。

七 拯救剑士康德和宁雪的传人

“你还有什么话说?”矮人族长阿若，一个满脸皱纹的小老头儿，拿着木杖走过来，敲着倒挂在树上的队长古司的头。

“我最恨人敲我的头了!”古司大喊，“快把阿兹交出来，我饶你们不死!不然，等到骑士带着援军来，我把你的头当鼓敲。”

“而在这之前，你的头会变成我的酒碗。至于你，德塞。”矮人族长说，“你常拿了我们矮人的东西，拿到城门口去交换的东西又不给钱，还殴打他们，下次集市上会出现用你的厚皮做的鞋垫。”

“哦，在处决我之前能不能请来个牧师?”德塞说。

“要求驳回。按风俗你被杀之前可以大声地喊三声救命。”

“哦，不用三声，我的运气值一向很高的，救命救命救命救命救命救命救命救命救命救命救命救命救命……”

“救命救命……”此刻康德也正在林子另一头大喊，他被树妖的藤爪卷到半空使劲来回甩着，都快抓不住手中的木剑了。

“嗖”的一只箭飞来，射断了妖藤，康德扑地摔下来。

“下次放手时能不能先说一声，我好准备落地姿势。”康德正要爬起来，忽然三支箭向他射来，他吓得立刻凝在那，手抬到一半动也不敢动，偷眼一看，身边有三根妖藤已被箭牢牢地钉在了地上。

一个轻盈的身影跳到了他的身边，手中箭如连珠，嗖嗖嗖向挥舞着无数藤蔓的树妖发动了进攻，趴在地上的康德先看见了那小巧的红色鹿皮靴，然后是上面有着阳光下良好肤色的修长的腿，然后上面是一条皮短裙，系着红色的丝带挂着镶铜飞鸟纹的箭壶，然后上面是短箭士装所无法遮盖的曲线与柔韧的腰部，然后上面是……

“哎呀!干嘛打我!”康德捂着眼睛叫。

“傻愣着干嘛?”女箭士说，“去把那树妖砍死。”

“才刚看到三分之二……”康德嘟囔着跳起来，这才面对了那女箭士的脸，她是如此俊美，有着明澈敏锐的眼神，金色的头发束在绿色的发带中。他不由又看愣了。

“在那边!”女箭手将康德身子一转，他才看见了那树妖。

他不禁又“咦”了一声。

只见那树妖的藤条像一个被挂在墙上的网，每一条能动的藤都被箭钉在了地上或别的树上，而且还有箭在中段处钉上以控制藤条的弯曲，整个形状竟纵横交错摆成了一副花纹。树妖除了一只眼睛还在无奈的一张一张，却是一动不能动了。

“哇!厉害!”康德惊叹到。

“这有什么，这棵树小，要是碰上大的千年树妖，我还能把它编出一篇文章来。”女箭士得意的说，年少俏皮之情全显在脸上。

“我今天遇上了两个艺术家，一个在头上又戴个大头，一个拿别人绣花。可是，为什么不一箭结果了它，还要我去?”

“你不是砍树的伐木工么?”

“我不是伐木工!”康德叫起来。

“那你手里拿着个斧柄……”

“呜为什么你们都看不出我是个剑士呢?而且是未来的骑士。”

女箭士笑弯了腰：“好的，骑士，那么现在做出你的人生又一次壮举吧。”

康德姿态夸张地拔了木剑走上前去，和那树妖大眼瞪小眼了半天，又退了回来。

“我还是下不了手。”他说，“我不能去杀一个不能还手的人。”

“哦?这句话我好像在哪听过……”

“对啊，是《十八骑士传》里暗夜骑士说的。当时魔界最强的战士，骑士们的宿敌柯柯尔特已经被上天的神将打败，在神殿里奄奄一息无法逃走时被暗夜骑士发现，但暗夜骑士放过了他，因为他要守自己的信条。后来暗夜死后，柯柯尔特也遵守这个守则放过了正要生产的暗夜的妻子宁雪，使新英雄云斯德得以降生。宁雪也是一个伟大的女箭士哦，她当年……”

“够了够了，你说的不就是《若星汉史诗》么?可是有点不对，柯柯尔特是十大恶灵之一，他从不留情，当年宁雪是藏在地窖里才躲过了他的搜捕……”

“胡说，柯柯尔特是谁?是黑暗英灵，他对黑暗的洞察力可以看穿一切，藏在地窖里怎么可能躲得过他的搜捕，瞎编!”

“你才胡说!这是钦定的神学家卡修理的版本还会有错?再说，宁雪有着二十一级的调息术，当年在海中巨

龙守卫的沉船被巨龙赶入深洞二十天没有呼吸，最终还是能逃出来，难道躲不过柯柯尔特。"

"可是当时她怀着孩子，即将生产，就是因为她腹中孩子有龙一般的气息才会被柯柯尔特发现，柯柯尔特很震惊，认为那孩子将来一定能成大气，但他为了守道义还是放过了他们母子。"

"哈哈哈……你开什么玩笑，魔人怎么可能守道义，你笑死我了哈哈哈……"

"本来就是啊，这是原来我小时候我们村的老者唱给我们听的，我想这没错，不然以宁雪的本事怎么可能躲的过柯柯尔特……"

"闭嘴，不准你说我师父的坏话！"女箭士气得红了脸。

"师……父？宁雪的时代离现在有很多年了，怎么可能是你师父？"

"因为……我得到了她写下的《箭法七则》……"

"什么??真的嘛!!真的有《箭法七则》?我以为那只不过是传说而已了，怪不得你的箭术……不过我没听说当年宁雪喜欢用树妖来编花样啊。"

"那、那是因为没有树妖能在她一箭之下还不灰飞烟灭的。可是当年她给魔骑士不可一世的平古利身上留下的七个箭痕，也很艺术啊。这个故事我最喜欢，真希望有一天有她那样的事迹。"

"所以当年平古利就像发疯了一样要找她报仇，以至后来宁雪在雪山石柱魔法阵被雪山矮人族所擒，不顾一切冲进去救她的竟先是平古利，她爱人暗夜骑士都晚了一步，以至后来魔族人笑话说平古利爱上了被宁雪当靶子的感觉，因为他几乎每找她一次，身上就多几个记号。"

两人说到这里，全部开心大笑起来。女箭士笑的面如桃花，忽然她却悠然叹了一口气："唉，那样一个英雄的时代，现在已经一去不返了……"

"是啊，'出征，血战，在马上举着烈酒豪歌。在天空与海洋之间驰骋，赢得光荣，梦想和美人。'这句《若星汉史诗》中记述的时代，在若星汉大陆上已经不复现了。现在我们只有在林中剥剥兽皮，编编花篮……"

"你说，如果我们能回到那个时代去……"女箭士脸露憧憬。

"就凭我们么？可能刚一出现就死在某个小怪物手里了……"

"那是你！再说就算是暗夜、宁雪也不是一出生就是英雄啊？他们当初是怎么生活的呢？"

"难道暗夜也曾有被低级树妖挂在空中乱晃的时候？"康德想。

"难道宁雪也曾喜欢用低级树妖来编花玩还得意不已？"女箭士想。

"那是不可能的。"他们齐声说，"英雄就是英雄，我们一辈子都别想了。"

"唉……"他们垂头丧气地坐下来，靠在一起。

"我叫琼娜"一段沉默后，女箭士说。

"我叫康德。"

"我的梦想就是成为宁雪那样伟大的神箭手啊。"

"我的梦想就是成为暗夜那样拥宁雪美人在怀的伟大骑士啊。"

"……"

"啊！你干什么！不要冲动！我不是有意的……啊！"康德又开始在林中跑起来，琼娜举着弓在后面乱打。被钉的动弹不得的树妖闪着大眼睛莫名其妙地看着这两个人跑远了。

八 你好！圣骑士康德

康德边回头与琼娜调笑边跑着，忽然一头撞在了什么很硬的东西上。他抬头在看，那是一位骑士。他很高大，罩着鳞片的钢甲，头盔上有着大海的印纹，持着一根粗亮的矛。最奇怪是，他在林中骑着一匹高头大马，那马头上有一个蓝色印纹，马身上还挂着几只细些的投枪。在骑士的身后，倒着被踩平的草木。他坐在马上高傲地从带面甲的头盔里望着康德，像等着他为冲撞自己而道歉。

"哦？是个正宗的骑士么？这东西在森林里可不常见。为什么挡在我的路上？"康德没有一点道歉的意识。

"啊？骑士？"琼娜停住了脚步，表情变得恭敬。

"我好像命令你在另一个地方守候逃走的矮人。"骑士冷冷地说。

"是的……要不是为了这个笨蛋……"琼娜一指康德。

"什么？我在和那树妖玩的高兴，是你忍不住自己冲过来……的吧。"康德很不愿在一个骑士前丢了面子，但是琼娜瞪他的目光很快使他脸红了。

"聪明人就从不会为笨蛋浪费时间，这功夫阿兹都

很可能从你那条路上逃走。”

“我已经把你给的地下雷鸣设下了，他如果从那里过一定会触动机关的。”琼娜说。

“你太小看阿兹了，他没那么容易上当，不抓紧时间夜晚来临他法力增强就不好对付了。现在进攻村子的古司他们遇了麻烦，跟我来！”骑士一策马，向前冲去，他身上仿佛具有一种力量，他的马一到树木面前树木就自动地倒伏了下去，他驰过的地方，一条道路显现出来。琼娜立刻回头紧紧跟上。把康德一人孤零零丢在树从中。

“哎……”康德看着远去的琼娜，有点怅然若失，好像童年的玩伴忽然全离开自己身边感觉。

“美丽的姑娘转眼就不见，连个招呼都不打。孤独的英雄又要一个人出征了，歌手雷恩你死到哪去了！”

当德塞喊到第一百零八声的时候，矮人们已磨好了他们的斧子。

“先割下他一只耳朵！”阿若说。

一个矮人上前揪住德塞的耳朵，德塞发出了尖利的叫声。

可是斧子忽然飞到了半空中，紧接着拴着圣光荣团团员的绳子全断了，他们一个一个掉在树下。

“怎么回事？”阿若回头张望。那矮人开始一跳一跳地追着半空中的斧子：“风太大了！”

“我说了我是受天神保佑的了，哈哈哈！”德塞还没来得及爬起来就开始狂笑。但另一个矮人又冲了上去把斧子架在他耳朵上，“啊！天神再保佑我一次吧！”他又开始尖叫。

“我可没有天神的力量，顾不过来那么多人。”这时林子中有人笑道。

“魔法师史台比？”阿若惊骇地说。

“啊！在丛林里卷过的恶风，在黑暗岩石中跳动的火焰，在冰境中开放的蓝色极光，都汇聚在我的魔法袍上。我，就是基洛岗和魔境森林的守护者——魔法师史台比。”随着这声音，一个穿蓝色长袍的老人走出来，他的脸很瘦，尖下巴上有短的白胡子，戴着一顶有沼泽魔兽皮镶边的魔法巾，眼睛在渐暗下去的从林里闪着怪异的光泽。

“呸！不就是那个不会自己洗衣服的人口贩子史台比么？”矮人中有人笑道。

史台比的白脸涨红了：“谁说我不会洗衣服？我已研究出了自动洗衣魔法……咳，咳。”随后他又恢复了他那深不见底的笑：“阿兹在哪里？”

“他从不和村里人住一起，没有人知道他住哪里。”

“不要紧。我会有方法找出他的，而那些逃出的奴隶又在哪里？”

阿若回头对他的族人们使了个眼色，顿时无数把飞斧从矮人们手中破空而出，呼啸直向史台比而去。

但史台比将手一张，斧子全在空中停顿了。

阿若高声念动咒语，将杖向天一指：“大地分开吧！”四周的地面开始剧烈振动起来，但振动了之后，什么也没发生。

“哈哈，在我的魔法场里，其他卑小的魔法是没有用的。“史台比仰天大笑，正笑道，脚下的地面陷出了一个洞，大小正好让他掉了下去。

“有时还是有一点用的吧。”阿若喘着粗气说。他又举杖向天：“大地合上吧！……糟了，魔力用完了。”

史台比很恼怒地从地洞里伸出一只手来指向天空：“恶风啊，咆哮吧！”

狂风吹起，卷起那些空中的斧子向矮人们疾旋而去。矮人们四散奔逃，德塞刚站起身来，看见迎面飞来的斧子，啊了一声又跑到陷井边跳了进去。

风分成无数个旋流，开始追逐矮人们，像无数只大手将他们从树从中卷出，从地洞里吸出，从木屋里揪出，在空中飞旋。

史台比从洞中升了起来：“狂风啊，服从我的意志，把他们送去驯奴厂的城堡吧。”

风在天空中形成一道风洞，将矮人们从洞中送走了，阿若紧抓住一扇木屋的窗在空中飘着，但木屋垮了，他也被卷进了风洞之中。

“高级空气魔法啊！德塞快出来看！”古司惊叹着。

一个土堆掀开来，满头是土的德塞爬出来，吐着嘴中的沙子，“好，好风……”一头栽倒在地。

琼娜跟随着骑士跑着跑着忽然停了下来。

“怎么了。”骑士回头不高兴地问。

“那个拿斧柄的人，没有我们他会死在从林里。”

“每天有几百个人死在这林子里，记住我们自己的兄弟等着去救援。”

“可是史台比不是答应做我们的后援了么？”

“他？他只不过是想要得到……”忽然骑士道：“有矮人在地下走，他们果然从这条路上来了。”

“真厉害，我什么才会学到您那样的高级体察术呢？”琼娜景仰地望着骑士。

“别看我！他们的速度很快，是高等级的矮人，左前十分六度，火焰箭！”

琼娜立刻按弓搭箭，念动魔法，箭尖上呼的燃起一团红色火焰，她手上的动作快的看不清，一串火球已钻入地下。地上拱起一个土堆，这土堆在地面上快速移动，如鲨鱼贴水而行鳍在水面上鼓起的水浪，这行动的土浪的背后，一连串火焰从地下喷出来，但没有击中他。

“好了，被赶到地表来了。”骑士说，举起了他的投枪，喝了一声，投枪带着嗡的轰鸣急射了出去。

地下传来铛的一声，像是击中了什么金属，投枪正扎在土堆上，土堆不动了。

“右面九分七度半还有一个，”骑士道，“飞出来吧。”

他把手中的长矛插入了身边的土中，离他远处的一块土地却被炸开起巨大的口子，周围的树木全部飞上了天空。

树木挟着土纷纷的落下，却不见有人落下来。

“哇，厉害，人已经炸没了吧。”琼娜说。

“可能我把他炸的太高了。”骑士仰头去看天空，好像要等敌人掉下来。

天空中果然有一个黑点出现了，越来越大。

骑士抬头望着，脸上忽然出现了惊骇的神色。

忽然琼娜惊恐的喊起来，那顶着投枪的土堆竟又动了起来，那根投枪像船桅一样在地面上滑行。她搭箭连珠向那土堆射去，火光盖住了地表。

“好热啊！”忽然有人大叫一声，破土而出，“先是用树枝捅，然后点火烧，你以为你在做什么？抓洞里的土拨鼠？”

琼娜看着跳到她面前的这个人，惊的一句话也说不出来。

此刻那从天空掉下来的人也扑一声落到了骑士的马前，但他不是摔下来的，他竟稳稳的站在了那里。

骑士和琼娜都瞪大了眼睛看眼前的人。

他们穿着黑色的不知名金属的战甲，戴着黑色巨兽骨的头盔，拿着巨大的武器，盔甲上到处都是骨刺，脸藏在巨兽的骷髅中，黑洞洞的眼眶令人感到死亡的冷酷。

这种穿着的只会有一种人。

骑士和琼娜同时惊异地大喊：“魔族！”

骑士没有想到，他竟在半路上截住了两个地下族的魔人，这是很难缠的一个种族，因为他们从不惧服什么，把杀戮当做生活，把死亡当做荣耀，如果这个族认定了与你为敌，你这一辈子都别想安宁，除非你能打败所有魔人，否则战斗将一直进行了你死为此，求饶都是没有用的。历史上人类，精灵与地下魔族之间的战争很多都是以很小的事开始，最后以某方的一座或几座城市被夷为平地而结束。

琼娜更是只在图画和露天剧场里见过魔族的装束，她一开始还在想也许是哪个好事的家伙穿了这装束来捣鬼，但当她看见那黑洞洞吸走所有光线的眼神，听见一向沉稳和高傲的骑士的惊呼，她的心也禁不住紧张地停止了跳动。

“难道是无限水的人么？”那个站在琼娜面前的魔人说，“难道你们已经知道我们的计划？难道……”

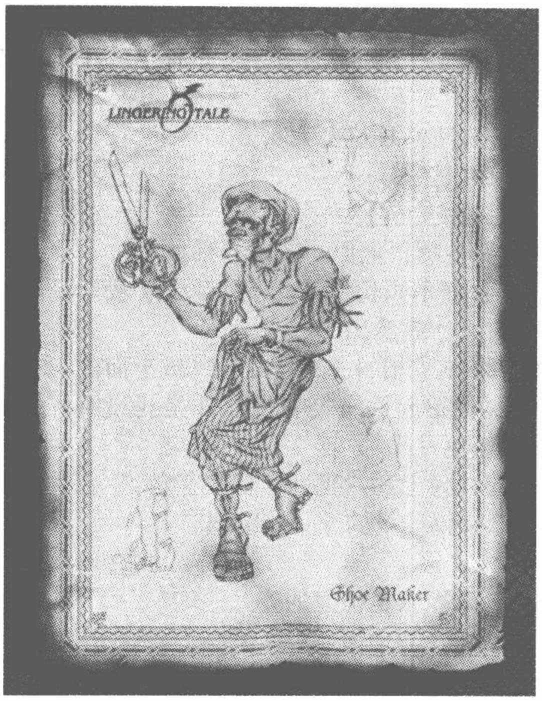
“难道闭嘴！”那个站在骑士前的魔人说，“如果是无限水骑士团，他们的力量不可能弱到我们感觉不到，如果是能隐藏力量的圣骑士，我们现在就不可能站在这儿，如果……”

“可是如果，现在我们该做什么？任务上没有写。”难道问。

“但是地下法典上有写，挡魔族者死！”

后面再没有话，他们两个同时跃起了起来。

琼娜只觉得眼前一晃那个魔人就消失了，凭感觉她感到他已跳到了自己上方，连忙一个纵身从原地窜了出去，在林间连点不规则的七步，以躲避敌人从背后追击，跳跃中她回身举起弓，但又失去了目标。这回敌人已来到她的左面，竟如知道她的下一步一样截住了她的去路，她不得不又再次跃开，但魔人始终跟着她的步子跳



到她的侧后，如果她强行转身攻击，转身时就可能已被对手杀死了。琼娜还是第一次遇见逼得自己没法转身的对手，她觉得自己已经变成了一只被鹰盯上的兔子。

那边骑士在他的马上向身边各处刺去，因为如果像一团幻影在他四方闪动，他的马跟不上魔人的速度，但一个骑士被逼的跳下马来是很失尊严的。于是骑士放缓了攻击，吸引魔人出手向他攻来。那一刻他鼓足了力气，举起长矛一架，一声巨响魔人被震开了。但同时骑士感到一股黑暗的气流已沿着长矛涌入了他的身体，使他难以呼吸。他不禁有些后悔，脚下一踹马镫，他的马疾向前冲了去，待他勒马掉头，魔人如果也落了下来，这样他们就面对面了。于是骑士得以使出他致命的一击，他的长矛把四周的草叶都卷了起来，聚起一股空气的急流，骑士大声念动咒语，矛头上出现了一个闪亮的光球。他策马带着劲风与光刺向魔人冲去，如果举起右手的骨盾一架，那力量将他顶的后移了出去，他的脚下聚起了一圈泥土。当骑士停下来的时候，如果一下向后栽了出去。

“哦——”骑士长出一口气，汗从头上滴下来。

忽然如果躺在地上喊起来：“难道，你在那跳来跳去做什么？”

难道边跳边喊：“我在研究她的步法。”

“如果，你是个笨蛋，你就会这样做。快点解决她，如果不出意外，我这边三秒钟后就能解决战斗，我已经知道他到底有多少本事了。”

骑士气得连护面罩都红了。

“可是如果，”难道说，“难道你不觉得奇怪么？这两个人总觉得有点在哪见过的样子，这小姑娘的速度虽然慢得像蜗牛，但是她的步子很漂亮，那腰肢扭的很美，那大腿交叉换步动作……很迷人，我难道在哪里看过这种步法？……”他一边跳着一边说，琼娜气的脸也红了，羞得脚下发软，明知他在盯着自己看，却又不能不跳动着。

“难道你个头！我只觉得那匹马有点面熟而已……嗯？”如果忽然一下跳了起来，他看起来一点事也没有，“那匹马？”

“那种步法？”难道也大叫。

“如果真是这样……”

“难道他们就是……”

“哦，魔神啊！”他们一齐叫起来。

难道立刻不再追逐琼娜，他做出了战斗的姿势，面色严峻，与刚才截然相反。

而如果拍了拍身上的土，走到骑士面前，竟然弯身行了一礼。他抬起头来笑着说：“如是我没有弄错的话，这匹马叫蓝色月光。”

“是的。”骑士说，“我一直骑坐着它。”

“那么，您好。圣骑士——康德。”

九 难道与如果 六翼神龙的宠儿

这两个魔人的招呼令骑士感到很惊讶：“来自地下的先生们，我还没资格被称为圣骑士，那需要国王与神殿的共同策封，而且我也不叫做康德。我的名字是斯马拉古．彼德安骑士。是基洛城的圣佑骑士会的成员，带领着一只小小的队伍维护基洛城的正义与治安。”

“圣佑骑士和圣骑士有什么区别？”难道问如果。

“嗯，应该不会有错才对啊，七月四十二日，骑着蓝色月光，在魔境森林和神箭士琼娜在一起，任务上就是这么写的。”如果打开一张黑纸，骑士看见那上面有六翼恶龙的图案，不禁抖了一下。

六翼恶龙：在《若星汉史诗黑雪篇》中曾这样记载：

六翼的神龙接受了魔王的命令/飞上了天空/无边的风暴从它的翼中涌出/一对翼是毒雨的箭/一对翼是火焰/还有一对翼鼓出让人窒息的黑雪/魔族战士看见了它/发出狂热的呐喊/连东方骑士也挡不住他们的冲击/凡奥里斯城被一片黑色所吞没/日月无光/只有六翼神龙在天空狂啸

眼前的这两个魔族人，真的就来自当年击败十八骑士之一的东方骑士所带的银月光华军主力龙王军团，毁灭凡奥里斯的六翼魔龙军团？传说中的故事是真的么？

“可是方位有点不对，时候也早了两个小时。”难道说。

“有点误差是很正常的，没想到大亡灵祭司还真的照顾我们，给了个这么简单的任务。”如果说。

“完成它就能升成黑暗骑士了么？”难道跃跃欲试，“那我们还等什么？”

“你说我们在等什么？他还没找到那东西我们怎么完成任务？”如果恼怒地说。

“哦，对。”难道一下子又垂头丧气，“那我们现在做什么？坐下来吃点东西等他们么？”

“不如吃了琼娜吧。”

“好啊！等一等，我们不是吃人族，我们只喝血池里的血的啊。”

“所以你想在这吃什么！”如果在难道的头上狠狠拍了一掌，“和你这个军团最笨最不知所谓的家伙出来一起执行任务真是我的不幸！刚才中投枪的时候你还以为又被树根挂住了吧。”

“你也不怎么样，运气值为负值的家伙，有你在的任务没一个能完成的，难怕是最简单的去隔壁打开水的任务你也肯定会出什么事在路上把碗打掉！现在军团先锋队里只有我们两人没有升级。我还担心你会连累我呢？刚才骑士用枪顶你的时候，你脚又绊石头上了吧。”

琼娜睁大眼看着这两个家伙好像看见了自己圣光荣团的德塞和古司一样：“原来魔族也这么好玩，我以为他们从来只会嚎叫和杀人。”

“你说的那是老一辈，”她的话被难道听见了，“现在都什么时代了，现在魔宫的年轻一辈可不是沉默寡言只知道埋头苦杀了，现在我们是很讲究个性的，你以为魔族人只穿清一色一身黑么？其实你们地面上流行的东西我们现在地下全有，我现在这身只是执行任务要穿的制服，而且我把它改成夜光的，晚上会发出七色光芒……”

“怪不得我们上回夜袭亡灵堡会被发现，原来是你这个笨蛋……我说怎么那时城堡上所有的箭向一个发光的东西射过去。”

“还说呢，我帮战友们吸引了几万支骨箭，你们才能顺利攻进去。不过可惜你进门的时候被吊桥掉下来给砸了，那次就咱们俩在疗伤血池躺了三个月，什么功也没捞到。”

“不要谈这个了！”如果叫，“时候不早了，”他对骑士和琼娜说，“耽搁你们这么久真不好意思，请继续上路吧。”

“不打了？”琼娜颇感意外。

“你不是我们要找的人。难道，我们走。”如果转身就走。

难道只得跟着走，一边走一边回头打量琼娜，这让琼娜感觉很冷。

骑士也哼了一声掉转马头就走，琼娜跟了上去。

路上，骑士说：“遇上魔人的事，和谁也不要说。这次虽然他们被我给吓走，但不过是两个低等级的魔人，没什么好向人炫耀的。见鬼，耽搁了这么久，矮人全被史台比给抢走了吧。”

琼娜没说话，她觉得骑士未免不像她所想的那样嫉恶如仇无所畏惧了，为什么要放过那两个魔人？她没看见骑士正偷偷擦去头上的冷汗。

一只奇怪的小虫在她们的脚下磕磕绊绊地爬着，爬到了琼娜的靴子上。

丛林里，难道问：“现在我们去哪儿？难道去吃东西么？”“忘记你的食物吧！”如果说，“我已经放出小地精跟着他们。两个小时后，康德就会找到那东西。那时候我们就可以杀死他了。”他脸上又露出冷酷的光泽，“圣骑士康德必须死，因为魔王必须生！”

正在丛林里走着的康德忽然莫名地摔了个筋头，他趴在地上，露出了迷惑的神情。

“头儿。”当骑士和琼娜到达了矮人的营地，那些刚从风中缓过劲来的武士团成员们全部站起致礼，土从他们头上扑扑地落下来。

骑士皱起眉头：“你们刚才一直在挖掘隧道么？”

“事实上，刚才刚起了一阵十四级的史台比风，”古司说，“把所有的矮人都卷进了史台比的城堡。”

“有没有找着阿兹？”

“没有。”

骑士长出了一口气，“他想必已经吓着了，留两个人设点埋伏，其他人先撤回城去，古司和德塞，你们留下。”

“为什么！”两个人同声叫道。

“有什么为什么？你们俩的名字我印象最深！”

“那是因为他们俩的任务从来没法好好完成的缘故。”有人插嘴道。

古司和德塞同时向说话的人扑了过去，地上腾起烟土阵阵。

“嗯？琼娜，你身上有只虫，”一位武士走上来，讨好的把虫拍到地上。

“谢谢。”琼娜对地上的虫又狠狠一脚，把它踩进土里。

回去的路上，琼娜问：“为什么不多留些精明强干的人？”

“那两个魔人，我想他们一定有什么目的，我们一定要带足人手回去守护城市。”

骑士真是伟大啊，琼娜敬佩地想。

而骑士正在想：这些人也不知够不够保护我。

黑夜来临，当古司和德塞头上扎着树枝草叶在长满刺的灌木丛中抱怨时，魔人难道和如果也在丛林另一边争吵。

“现已经两小时了！”难道说。

“不！才一个半！”如果说。

“连太阳都不见了，我觉得都快过一辈子了。”

“你在地下从没见过太阳，当然喽。”

“难道你见过。我们早就该跟上他们。”

“跟紧了会被发现的。”

“至少我们现在应该去离得与他们近一点。”

“可是如果地精没发出信号，我们不能去。”

“为什么？”

“难道你没发现我们已经迷路了么！”

难道气得摔倒在地。

康德这时又开始在森林里狂奔，他身后跟着一条狂怒的巨蛇。

他钻过巨大树根的缝隙，巨蛇却被拦在那里，正在他庆幸之时，巨蛇猛地仰起，越过高空的树枝上用尾巴卷住树枝身子俯冲而下，于是康德又给卷了起来。

“救命啊上帝妈妈骑士魔王琼娜不论是谁！”

话音刚落，一道光闪过，巨蛇变成了两段，康德又扑的一声摔在土里。

“上帝，你不能等我在空中低一点的时候再砍么！”康德被摔得爬不起来。

“我不得不救你因为你实在是太吵了！”一个女子的声音在林间响起。

“嗯？是位女神，不知是大地之神林的亚还是季节之神沃德亚呢？”

一个银白色的身影跳到了他面前：“是百亚。”

康德抬头看去，这次他除了一双银色的软靴，什么也没看清，因为月光没有照到她的身上。

“你居然会想到叫琼娜救命？怎么没想到叫康德救命呢？”

“可是康德自己也在叫救命啊。嗯，你怎么知道康德？”

“哈哈你真有幽默感，不过这话也只有在这个时代说。”女子笑道。

这时月光从云后射了出来，林中开始放射中一种奇异光辉，康德发现那光华来自那女子，她浑身都笼罩在一片云雾般银色光华之下。

“这……这是……银月光华战甲？《若星汉传说》中的银月光华军的战甲么？”

“嗯？你居然会认得它。”女子笑着，康德想他看见了天下最美的笑容，相比之下月光与银辉都暗淡了。

难道每当我危难之际，就会有一个美貌女子来救我？康德想。

那叫百亚的女子见他趴在地上痴痴的，不由笑着摇摇头。她蹲下身问：“傻家伙，你在林中有没有看见一个骑马的骑士和红衣的女箭手呢？”

她说的是骑士和琼娜，康德想。“你是他们的朋友么？”他问。

“对的。”百亚说，“尤其是琼娜，我和她熟的不能再熟啰。”

“哦！那太好了！”

“哦？你知道他们在哪？”百亚高兴的问。

“不，我是说这么漂亮的两个女孩居然又是好朋友，以后我找起来就方便啦！”

百亚在康德头上猛拍一掌，却还是忍不住笑起来。

“她的笑太美了，又不像琼娜那么凶，虽然两个都救了我的命，不过如果我的感激只能报答一位的话，那百亚……”康德开始想入非非。

忽然一个银色的光球升上了远处的天空，在空中连闪了几下。“他们找到了！”百亚站了起来，“笨家伙，你好自为之吧。”一道银光没入了丛林。

“啊，又离我而去了。我的幸福总是这么短暂么？还没来得及问她的住址。咦，她怎么会有三百年前银月光华军的战甲呢？”康德翻身仰躺在地上望着天空想，“下一次我遇险又会是怎样的女孩子来救我？”

不知什么时候，丛林上，满天的星光已在闪耀。康德不由想起了自己的未来，这种靠人救命的日子我还要过下去么？不！应该是我去拯救人们才对啊。可是，我要什么时候才能练到那种身手与力量呢？”

在星光纯净地照耀下，疲累了一天的康德睡着了，他的充满惊险与奇遇的第一天就这样结束了，他梦中露出笑容，是不是梦见了自己策马御风行侠在天地之间……而此时，在丛林中，战斗还远未结束。

“是无限水的信号！”看见天空的光球，如果跳了起来，“他们也来到这里了。”

“如果不来才是怪事，不过他们好像失散了，不得不靠信号来联系啊。”

“那是他们在分头寻找康德，现在找到了。我们快去！不论他们有多少人，康德是我们的！”

“魔骑士万岁！”他们呼啸一声，向光球起处掠去。

十 圣骑士康德必须死

丛林中什么闪亮了一下，但正在熟睡的康德并没醒来。周围传来怪兽的低吼，灌木哗哗地晃动，康德也没有醒。

突然一个白色的东西从从林里猛扑了出来，向康德直冲了过去。

康德翻了一个身，还是没醒。

那东西擦着他的身体跑了过去，若是他刚才不翻身一定会被踩死的。

康德这才惊醒支起身来，四周张望，但只有树枝还在晃动。

“我做梦了？”他趴下又睡。

但他很快又把眼睛睁开了，他重新看向刚才树枝晃动的地方，那里，本密不透风的树枝间却出现了几英尺宽的一条通道。

他站起来，紧张地向被那东西撞出的道路走去。

走了很长的路，他听见了那嘶鸣声。

走近了，他看见了那陷在泥潭中的白马。它的魔力固然能冲毁阻挡它的树木，却无法在沼泽中脱身。

康德认出那是骑士的白马，它如何会到这里来的？

“你等一等，我就来救你。”他四处寻找着藤条，但藤条都粗大柔韧，呲牙咧嘴用手扯木剑砍了好半天，都以失败告终，好不容易在地上找到一根枯藤，白马已陷到脖颈了。他用藤条试着套住白马，但准头太差了，最后白马急了，自己一口咬住了藤条。

“你还满聪明的么？”康德开始使劲地拉那藤条。就在要成功的时候，丛林中飞出了一群吸血的巨虫，向康德扑去。

“滚开！”康德挥舞他的木剑，不过这好像吓不到那些大飞虫。它们嗡嗡发出巨响掠过康德的头顶，撞在康德的脸上，康德知道这种巨虫是可以叮死一头牛的，他不得不放开了藤条双手去赶那些虫：“可怜的马儿，我救

不了你了。”

泥沼中的白马发出无助的悲鸣，向下沉去。那鸣声在康德听起来比巨虫的狂鸣更惊心。

“好吧，虽然救你也不能拿去卖钱，不过我又怎能看着一个美丽的东西这样死去呢？”康德丢下剑，双手抓住藤条拼命往岸上拉，那几只巨虫立刻爬在了康德身上，康德觉得几下刺痛，血从刺口流了出来。

没拉几步，康德觉得头晕目眩，那些巨虫的肚子迅速的膨胀起来并变得沉重，康德想他快支撑不住了，“但我不能半途而废的，我决定要救人就决不会停下……不过如果别人知道一个剑士为救一匹马而搭上性命会不会笑掉大牙呢？完了，太晕了，我要倒下了，爷爷你说的不对啊，你不是说我危难时就会有美女来搭救的么？全是骗我的！”康德用了最后的力气大喊。

嗖嗖嗖几道白光闪过，康德身上的巨虫化成了烟雾，康德也眼前一黑，倒在地上，但手里还死死拉着藤条不放。

他朦胧中觉得自己身体在被拖动，猛地惊起，发现白马还在下沉，藤条还抓在自己手里，“刚才发生什么事了。”他忙支撑着站起来，艰难地把白马拖出泥沼。

“好了，明天我就把你带回城堡去还给骑士，不知他会不会给我点钱……不，我不能接受，我是一个见义勇为的未来骑士，不能靠这个讨钱，到时我一定会严肃地说：‘你这样是在羞辱一个勇士……’哦，得了，我只不过是救了匹马又不是公主。”他自嘲地说，拍了拍白马，“你会是个受了魔法的公主么？哈哈哈……对了，刚才那些虫难道吸饱了血走了？没想到我的 HP 还挺经吸的么……”扑通，他倒在了地上，晕了过去。

白马围着他轻轻嘶鸣着，一道银雾罩在了康德身上，这回他可以安心做个好梦了。

百亚赶到了信号发出的地点，那里已有了明显的战

斗过的印迹，她看见很多圣光荣武士团的人倒在地上，“难道被魔人先到了一步？”正想着，她听见从林中传来喊叫。百亚纵身跃了过去，看见一个人类武士正倒在地上，一条腿受了伤，魔人难道和如果正拿着兵器站在他面前。

“住手！你们这些黑怪物！”百亚亮出了她的剑，“今天你们要死在无限水骑士团百亚的手中。”

“她叫我们什么？”如果问。

“怪物啊！”难道说，“地面上的女人和地下的审美观竟截然相反？”

“那是因为我们戴了这头盔。”

“你的意思是我们把头盔摘下来让她瞧瞧咱们的英俊相貌……”

“那也不必，反正她很快就要死了，看了也没用。”

“可是她很漂亮，她死后我能不能把她做成标本带回地下去？”

“天哪？你居然喜欢这种的？皮肤这么苍白，身子又细……”

“两个混蛋闭嘴！”

“嘿，我们可是有名字的，能死在难道与如果的剑下是你的幸运。”难道说。

“难道、如果？怎么用人类的词汇？”百亚皱皱眉，“从来就没听说过。”

“什么？我们在六翼神龙可是大大的有名，就算你没听过军团第一倒霉蛋如果，也该听说军团第一美男子难道。”

“闭嘴，第一美男子什么时候轮到了你？你是因为军团智力最低才出名的。”

百亚不由笑起来：“看来我碰见了两个六翼神龙的次品，为什么会派你们来执行这样的任务？”

“就是因为我们的功绩太差，所以才要多给任务给我们好让我们可以升级为黑骑士。”难道说。

“你们不用想了，因为你们就要变成无头骑士。”百亚说着，剑光已到了难道的鼻尖。

“为什么先刺我？”难道就地一滚，很难看地躲开了这一招。

百亚心道这家伙反应还挺快，她不过佯攻难道，剑光在地上划过一个弧，又忽地弹起来刺向如果。

但长剑却收不回来了。

如果用手指夹住了她的剑。

“小姐，就算你没有听说过笨家伙难道和倒霉蛋如果，可难道也没有听说过六翼神龙军战士比武中速度第一的难道和剑术最高的如果？”

“你们？难道你们是——黑暗之子？”百亚美丽的脸上露出了惊骇的神情。

这时双臂一紧，难道已经从背后牢牢勒住了她的双手：

“这个标本一定会很成功的。”

斯马拉古骑士从昏迷中醒了过来，他浑身痛疼，只记得正坐在马上，忽然许多魔人从树从中蹿了出来，他们手中的剑发出巨大光芒，圣光荣武士团顿时倒下一片，一个黑影来到他近前，他正要举矛刺出，却被魔法击中，就人事不知了。

他睁开眼看着眼前，发现自己在一间圆形石室中，没有窗子。

“你遇上了魔族的袭击。”有人说。

斯马拉古转头看去，暗处坐着一个女魔法师，她的长发和深蓝色的魔法袍都隐在阴影中，身上挂着的一个银饰却闪出异彩。

“这是哪儿？”骑士说。

“是我的住所，在这你不必担心，明天我就送你回你的城堡。”

“你是谁？你打败了六翼神龙军的人？可我从未听说过这附近有法力高强的女法师。”

“这些都不重要，你安心地睡一觉，忘记恐惧吧。”

骑士像听到命令一样躺下睡着了，女法师一挥手，石室上出现了一扇门，她走了出去。

几个穿银色战甲的年轻剑士正站在那里。

“你们做得很好，明天我们就送斯马拉古先生回城堡吧。”女法师一甩头发，露出了迷人的笑容。

“可是云迪，百亚去哪儿了？她还没有回来。”一位剑士说。

“斯维特，你不用担心她，她对付六翼神龙军象切菜一样，我想她不过是走得太远了，为何独你如此紧张她呢哈哈哈。”另一位长发剑士说。

“里德你从来是什么都不在乎的！”斯维特气恼地说。

“好了，我会派人去接应百亚，你们去打扫一下战场。记住，永远不要低估六翼神龙军团。”

第二天清晨，康德伏在白马背上走出了森林，来到了基洛岗城外山坡上圣光荣武士们的营地，斯马拉古骑士的城堡。

昨天失了太多的血，他疲惫地跳下马来敲击着城堡沉重的大门。门上一个小窗打开了，有人探出头来。

“你送回了骑士的马？可是骑士还没有回来。”那看门人说。“我不能让你进来，但马可以。”

康德想他是见不到琼娜了，这不由让他有些情绪低沉乃至昏昏沉沉，他想他是得去城里药店弄些补血的魔药了，可他转了一天一点能换钱的东西也没弄到，他怀疑自己没有了马还能不能走回城里，但他还是把马送入城堡。正在这时，背后响起了马蹄声，一行人来到了他的身后。

“骑士你回来了？”看门人高兴地说。

“哦？骑士？”康德高兴地回头打着招呼，然后眼光向骑士的队伍中去找琼娜，但没有发现。只看见圣光荣武士团的一些人和一个穿深蓝魔法袍的漂亮女法师和几个穿和百亚一样银色战甲的剑士。

“嗯。”骑士看也没看门口的康德一眼，策马向城里走去。

"骑士，这个人说找到了您的坐骑并送了回来。"看门人说。

白马嘶鸣起来，康德忽然觉得一时间所有的人都不对劲。

那是什么呢？

终于康德看见了骑士正骑着的马。

那竟是和他带来的白马一模一样的一匹马。

"嗯，那不是我的马。"骑士说。

白马低鸣了一声。

"不过我很喜欢这匹马，"忽然女魔法师云迪说，"我想用一百个金币买下它。"

一百个金币？康德刚进城时身上才八十个铜板，一百金币等于一万铜币，那是中级剑士在丛林中奋斗半年才能赚到的钱。

康德想了想问骑士："这真的不是你的马。"

"不是，不过我希望你能把马卖给这位女士。"

康德叹了口气，云迪小姐确实长得很漂亮，不过他不会把马交给不是它主人的人。"那么把马还给我吧，我要继续去找它的主人。"

云迪看着康德远去的背影："他很聪明，不被钱蒙闭住眼睛。"

"可云迪小姐，那家伙是个手无缚鸡之力的笨蛋。一百金币可以买各种颜色的白马了。"包着绷带的德塞说。

"哦？他叫什么？"

"不知道。琼娜应该知道。"

"这个人骑着这马的背影那么像……天哪，不会吧。"云迪忽然说。

康德骑着马走在城堡外的路上，"原来你不是骑士的马，你和他的马真是一模一样，你们是双胞胎么？也许我该留你和你的姐妹一起，可是那样你真正主人会着急的。我不能用别人的东西换钱。"

这时背后走上来了一个农夫："骑士啊，我从来没见过你，可以问您的名字么？"

为什么要问我的名字，康德想，但他还是说了："我是康德，剑士康德，不是骑士。"

"哦。"农夫的眼中闪过一丝光，"谢谢，我明白了。"他转身就走。

这人真奇怪，康德摇摇头，策马又向前行。

忽然白马长嘶一声，猛地冲了出去，康德差点儿从马上栽下来，那马的速度就快过了风，他都看不清身边的景物，只有紧抱着马脖。"天哪，这真的是一匹马么？"他不由惊慌地大叫。

可更让他惊讶的事情发生了。透过风声他听见了背后啪啪的声音，他回头看去，脸色吓得雪白。

那竟是那个农夫在如飞一般追赶这匹马，他一步就跃出几十英尺，一纵一纵好几次就要抓到马尾了。

"怪物啊！"康德抱住马脖大喊了起来。

十一 于斯蒂娜的惊奇的一天

他们一直跑了很远，而农夫终于还是追不上白马。忽然他停了下来，双手聚集光芒，发出一个火球。白马像能看见后面一样向一边侧过，康德觉得那股热流擦过耳畔，而那农夫已经被甩在远处了。

白马在一片草原上停了下来，康德抱着白马冰凉的脖颈，觉得这种感觉哪里有过。他滑下马背，躺在草地上。他不愿去想事情的前因后果，他相信自己还在昨天的梦里没有醒来，几小时前还在丛林里孤独得渴望冒险，现在就遇上了能在平地飞的白马和农夫，他想睡一觉一切都又会变回来。暖暖的阳光软软的草地，康德的眼皮快睁不开了，他睡着了。

康德熟睡的时候，一行马队正从他不远处通过这草原，那是比华斯山伯爵华尔金的队伍，照几个月前的约定去基洛城外的城堡拜会斯马拉古骑士。伯爵的女儿于斯蒂娜从马车的轿中探出头来，看着这绿色平原和远处的白马和马边休息的人惊叹，认为这是绝好的风景。

伯爵的侍卫都里斯一马当先驰入了斯马拉古的城堡，在城堡中，骑士一行人已准备迎接伯爵的队伍。云迪等无限水骑士团的人从城堡的小窗中看着伯爵的队伍进入城堡外的城墙大门。

华尔金进入的城堡外墙的时候，看见了斯马拉古的笑容，他忽然觉得这笑容很怪，不像他的老朋友。就在这时，他的队伍中发出尖叫，就在家眷的车辆后，一扇铁闸从城门上落了下来，把一位随从和他的马压在下面。与此同时，城墙上所有的士兵都拔出了剑。

"斯马拉古，你的欢迎方式很特殊啊。"华尔金笑着说。都里斯已带着卫士们围到了家眷乘的两辆车边。

斯马拉古还是那副怪笑没有变化，他身后上方的城堡顶上有人说话了：

"吸血伯爵华尔金，你几年前就接受了魔灵的勋位，为他们在地上建立据点，你将面临比死刑更严厉的惩罚！"那是云迪站在那里，她已经换上了一身战甲，更显得英气十足。

"都里斯，你相信他的话么？"华尔金问他的侍卫长。

"我已宣誓效忠伯爵。"都里斯说，同时他已跳到了城墙里的广场中间，他落地时地面发生了一股震动，十几个站在前面的斯马拉古的士兵被震倒在地。

"土系魔法的震荡术么？听说高级的可以崩溃整座城市，不过你还差太远。"古司带了几个圣光荣团的武士冲了上去。都里斯左挡右换，他的每一步踩下都震荡着脚下的土地，武士们站也难以站稳，被都里斯一声大喝，挥剑一旋全部甩出老远。古司爬起得最快，上前抱住都里斯的腰想把他摔倒在地，可使出全身的劲竟像在推一堵墙一般。不，墙古司也能推倒，但却撼不动都里斯分毫。都里斯轻轻一笑，用两个手指提住高大的古司的衣领，像拈衣服上一只小虫一样把他拎起来扔出老高。古司大叫着在空中飞旋，所有的斯马拉古士兵全都让开一

块地方，任由古司向地上落去，因为没有人想被那么沉重的他砸死。但是古司在落地前一瞬被人拉住了背上的衣带，却是无限水骑士团的斯维特。

“谢谢。”古司悬空抬起头说，同时他背上衣带断了，还是扑的摔在地上。斯维特也不看他，只冷冷地盯着都里斯。

“杀——”德塞也大喊着挥舞兵器跟着武士们冲上来，可他刚冲到一半前面的人就全被都里斯击倒在地，他吓得停在半路，都里斯向他瞪了一眼，德塞又转身跑了回去。

一边观战的斯维特忍不住要上前，却被一个人拉住了，那是里德：“你总是急性子，”里德甩甩他的长头发，“给武士们一点机会么。”

“放箭！”云迪喊。城墙上和城堡上的士兵全部拉弓射出箭矢。华尔金大喝一声，双手向天，一个光环在头顶散开，形成一个光罩，把箭挡在外面，但光罩是有限的，没来得及退进光罩里的随从都被射死在地，在光罩里的人也挤成一团。

“这样是没有用的。”云迪一笑，举起法杖一挥，一片蓝色光点洒了出去，每只射出的箭上都带了魔法，在空中改变方向，像一群飞蝗一样全部绕到光罩四周射了进去。人群中一片惨呼，家眷的车上只是因为四周站了很多人才挡去了一部分的箭，但也车身也插上了不少箭，于斯蒂娜在车中尖叫不止。

“都里斯，这不过是高级移物术而已，去杀了施法的人。”华尔金喊，都里斯抬头一看云迪，纵身便向城堡顶处跃去。围攻他的武士们一片惊呼，看着这个人像飞鸟一样轻盈地弹上高空。

但都里斯在空中便遇上了阻截，维斯特也跃到了空中，两人在空中使剑快速的相击了十几次，才一齐落在城堡尖顶旁的墙垛口上，维斯特在里，都里斯落在垛口的边缘，维斯特眼看自己便可将都里斯击下墙头，这里从都里斯不拿剑的左手却有一团光芒闪了出来。维特斯大惊道：“不好！”就被都里斯的手中射出光柱击飞了出去，撞穿了城堡的尖顶，带着纷飞的瓦砾从另一边摔下去。

“这人的魔法似乎比他的剑法更强。”里德惊呼，“维斯特又轻敌了！”同时他跃在前面挡住了都里斯，都里斯似乎还没缓过劲来，站在那不及招架，被里德一剑从头劈到脚。

可是都里斯被砍成两半的身体却消失了。里德惊呼起来：“幻影术？”云迪正在施法操纵箭矢，忽然一个身影出现在她身边，她右手一个闪电击出，却落空了，同时右手的手腕被一只有力的大手抓住，她觉得一股魔力从手腕透进来，让她半边身子都麻木了，同时一把冰冷的剑架在了她的脖子上。

“你到底是什么人！”云迪问，她的身子被剑逼的后仰着，一只手被人拉住，一只脚后退一步支住自己，这个姿势并不舒服。

“立刻撤走吧。”都里斯说，“我不想杀你。”

“你是谁？你的魔法不在华尔金之下，为什么会去做一个侍卫长？”

“不要企图用读心术来探察我！”都里斯仿佛察觉了什么，丢开了云迪的手。

云迪忽然又有了灿烂的微笑，她向后轻巧地一滑，使自己站的舒服了一点。“你果然有什么不可告人的心事？我好像已知道了一点点。”

都里斯哼一声又想在剑上加力，忽然眼前光芒急闪，剑已落在空处，他抢上一步，但是还是没能跟上云迪。穿过闪烁着的魔火花，他看见云迪已站在了远处。

“你既不肯告诉我你的心事，就不要和人家靠得太近么。”云迪笑着。

都里斯还没来得及答话，背后已掠过了剑扬起的疾风，四位无限水的剑士里德，凤齐，西坦、亚漠斯一齐向他袭来。他转身抵挡，以一敌四，毫无惧色。云迪凝神注视着他，仿佛忘了城堡下还在大战。

被闸门挡在墙外的侍卫中有一位叫柯菲尔，他有着天生的神力，用剑把闸门撬起，然后吼着用手慢慢托了起来。城内立刻向他刺出无数只长矛，但刺在柯菲尔的身上他却毫不在乎，因为他的身体如石头一样坚硬。同时城外的侍卫的剑也伸了进来，城门处开始混乱。而另一位侍卫加德夫有着一双杀死魔鹰而得来的魔法翅膀，此刻他把这双翅膀取出挂在身后，飞上了城墙，墙上的士兵纷纷从墙头翻了下来。

看到华尔金竟有如此强的侍卫，云迪不由又皱了皱她细弯的眉毛。眼见华尔金就可以带着他的车辆退出大门。她伸杖指向都里斯的背心，稍一犹豫又转向了脚下。

都里斯同时对付四位无限水的剑士，只是凭一股勇气才坚持不退，身上早已伤痕多处，高等剑士们的剑上带着闪电光花不时燎在他身上。突然他脚下一阵刺痛，同时脚下的屋顶塌陷了。他落进了城堡里，几位剑士立刻从洞中跳了进来，都里斯就地一滚想要跳起来，才发现双脚上竟已裹着一团魔法光焰，完全不能动了。

云迪的法杖指向城门，举着巨闸的柯菲尔也被一道光束击中，向后摔了出去。铁闸又轰然落下，正落在于斯蒂娜的马车上，砸碎了它的辕，马在城外，而车还在城内。于斯蒂娜在车里尖叫起来。

城头的弓箭手被加德夫砍倒了许多，城堡上的箭手也全把箭向他射去。但这都被加德夫的魔法光盾和灵活地飞行闪开了。于斯蒂娜这时恐惧地跳下车来，慌乱不知方向，这时城堡顶层的走廊上出现了一队投矛手，把手中的长矛全向于斯蒂娜投了过去。这女孩感觉到死神正掠向她的头顶，她连尖叫也来不及了。就在这时，她发现自己升了起来，她以为自己已飞升向天堂，定下神才发现什么东西抓着了她，将她带上了高空，那是翼人加德夫。

加德夫一手抱住蒂娜，一手的剑划出蓝色光弧飞向远处的投矛手，一排投矛手全部翻倒下去。他用剑拨挡着射来的箭，迅速地飞过了城墙，于斯蒂娜觉得耳边风声大作，她紧紧闭上眼睛。加德夫飞过一个山坡，在树林里将她放了下来。“你在这里，我还要去救爵士。”他说完

又飞向了城堡。

于斯蒂娜站在树林里，担心又害怕，她仔细听着山坡那边的一点儿动静，希望他的父亲和忠诚的武士们立刻就来到他身旁。可是天渐渐黑下来了，不祥的夜鸟在天空盘旋。终于担心战胜了恐惧，她向城堡那边走去，但加德夫飞出的路程超过了她的想象，站在山坡面上看，城堡还远远的在树林的那一头。她觉得精神和体力都到了崩溃的边缘，倒在了地上静静地哭泣。

夜晚降临，森林里充满了奇怪的声音，于斯蒂娜却已不觉得害怕，她又心急又饥寒，已经昏昏沉沉。只有眼泪不停地流。

“可怜的孩子，你为什么要哭？你的眼泪打湿了我的翅膀。”一个女人的声音响起在她耳边。于斯蒂娜惊慌地四周望，却没有看见人。

“水华你的声音太小了，让我来跟她说。”一个粗嗓门叫起来：“喂！你为什么要哭？你的眼泪让我的房子漏水了。”于斯蒂娜发现声音从地上传来，她低头看见了两个还没有草高的小人儿，一个长着透明翼的女人和一个穿着小皮衣，拿着象牙签头那么大斧子的矮人。

“对不起，可是……我忍不住……我的父亲正遭遇危险，他在斯马拉古的城堡里受到围攻……”

“什么！”那个矮人大叫起来，一跳就跳上了于斯蒂娜的肩头，“你说斯马拉古？那个洗劫矮人村的野兽？”那翼精灵也飞到了于斯蒂娜耳边：“他身边是不是还有一个魔法师？”

于斯蒂娜点点头：“他们有很多人，他们说我父亲为魔人做事。可我决不相信那是真的。”

“你父亲是谁？”飞翔的精灵水华问。

“里法尔王朝华尔金伯爵。”

“哦，是华尔金。”两个小人儿同声说。

“为魔人做事也没有什么大不了，魔族当年也有人为人类做事，还成为了记进《若星汉史书》的英雄，那个叫什么来着……加加里得斯？”

“是加里特斯！阿兹你应该多练习你的舌头。”水华说。“还有现在你闭上你的嘴！”

“你到底要我做什么？是你刚才用魔法麻痹我的脸的。”

“你刚才还用你的臭气弹弄脏了我的衣服！”

“你们是魔法师么？”于斯蒂娜问，“你们能不能帮我……哦算了，你们太小了，不能让你们去送死。”

“小丫头在说什么？”阿兹说，“我很小？哈哈哈。”笑声中他忽然变大了起来，开始高过了于斯蒂娜的头顶，最后变成一个巨人，用粗重的声音说，“你还觉得我小么？我还能像山一样大。”

水华笑了起来，也变大了，但还是恢复成一般翼精灵的大小，精灵族有很多类，一种像翼精灵很小巧，也有和人差不多大小的陆行精灵。上回罗恩遇上的银瓶就是陆行精灵，而水华则和水晶一样像一只小鸟般大小。“我们刚才在比试魔法，为了不破坏森林才缩小了身体。”

“不管如何说斯马拉古是一定要收拾的！还有那个史台比！他也敢自称基洛岗法术第一和魔境森林的守护者么？”

“是啊，守护者当然是我。”水华说。

“是我！”阿兹变成普通大小，还是比于斯蒂娜矮了一截。

“不要再聊天了，你们有这样的魔力，求你们去帮帮我父亲，我保证他一定能说服城主给奴隶们以自由。”于斯蒂娜恳求道。

“我们才不需要人类的恩赐，我们会自己解救我们的同族！”阿兹说，“不过我们一定是要去打扁斯马拉古的啦，你放心！”

“别说了，现在就走吧！”水华开始念动咒文，一片光华洒过，三个人都不见了。

草原上

“走吧，马儿，如果你认识回家的路，就到你的主人那儿去吧，当然在这之前请顺便把我送回城。”康德在马背上说。如果这马不是斯马拉古的，那么它会是谁的呢？

他放松了缰绳让白马走着，而白马果真向城市的方向走去了。它有使前面草木倒伏的神力，很快就穿越了常人要带足药水装备冒险长途跋涉才能越过的魔境森林。康德发现这白马身上有神奇的力量，在它背上他的体力神奇的恢复了，重新变得气血充裕。一路上有怪物出来袭击，不是无法追上白马，就是被白马头上蓝色印迹中射出的白光所击毙，康德开始明白那个夜里是谁杀死了巨蚊。而且马颈上挂着由史台比魔法会制作的镶有可以吸收魔力魔石的镂金牌，这种魔石能将你杀死的怪物的力量的一部分吸收到你的体内。那是高级武士法师们锻炼自己几乎必备的东西，但很名贵，低级武士们要先弄到钱才能在魔法行会买到这种令修炼事半功倍的好东西。魔石越好，吸收的力量就越多。康德穿越魔境森林，一路上杀死了近百怪兽——不，确切说是他的马杀死了近百怪兽，那可是一个初级武士一个月才能做到的。他觉得力量源源不断流入他体内，精神比从前好的多了，听觉视力反应竟都在增强，回到战士行会一定要去重新评估一下力量了。

原来有这样一匹马升高力量是如此的容易啊，康德现在明白那些高级剑士和法师并不是难以达到的事——只要你有良好的基础，力量就会像滚雪球一样增加。“可惜这匹马不是我的。”康德说，“不然我在多转几个来回，会很快追上那些在魔法森林里纵横的武士们的力量啊。那时乡亲们一定想不到我这么快就能升到那么高的等级。但是他的主人失去这样一匹宝马会是多么的着急与悲伤？所以现在我要快些回城里去贴一张失物招领的告示了。”

当康德来到一座林中的山岗下，马儿忽然停住嘶鸣了起来，康德看了看四周很安静，只在山岗上有一座毁弃的古塔。他不知白马为什么不安，还是催着它前行了。

夕阳西下时，康德回到了城市，那街头喧闹的人流

使他感到亲切安心。不过在魔境森林里呆了两天，他就已迫切的渴望看到人群，他开始佩服那些为升级长年在丛林里生活的的剑士和魔法师们，他们往往在林中呆上好几个月甚至一年才回来一次，回来时蓬头垢面血迹斑斑像个野人，但一旦进入战士行会进行战力评估和出售他们得来的稀有物品，他们又立刻成为引人注目的精英战士。在城中休整几天后，带着闪亮的新装备和姑娘们的崇拜目光重回森林了。有好几次城中遭到强盗袭击，城中都没有高等的战士可以应敌，就是因为全在林中忙于升级的缘故。

而现在康德也感受到了这种令人关注的目光，姑娘们都看着他，他于是把头抬高，胸挺起来，骄傲地穿过街市，不过他很担心马主人会突然从哪跳出来，那样可就要丢面子了。

“看那，多么漂亮的马上，上面骑着一个大花脸。”人们说，“是演马戏的么？”

康德羞愧的低下头，他在丛林中弄得浑身破烂脏污，他也觉得自己配不上这匹马。于是他跳下来牵着马走。

“看哪，一个卖马的。”人们又说。

“我是个剑士！”康德气得大叫起来。

“哦，一个卖马的剑士。”

“我不卖马！”

“难道你有钱吃饭么？”好心又好事的路人好奇地问。

这到问到了点子上，魔法和剑毕竟不能当饭吃。康德站在小酒馆门前看着里面热腾腾的菜食却不敢进去。

而这时里面也有人在看着他。那是上回打了罗恩的凡奥一伙。他们打量着康德交头接耳了一番，然后有六七个人从桌前站起来来到了康德身边。

“小子，这马哪来的？”凡奥嘴里嚼着没吃完的面包，油污的手摸上银亮的马鞍。

康德挡开了他的手：“我在林中找到的，我要为这马寻找主人。”

“胡扯！你偷的吧。”凡奥瞪起眼来，“这分明是我的马！丢了好几天了。”

“哦？真的么？”康德高兴了，“那我就不用费心去市中心贴广告了……等等，你说这是你的马，有什么证据？”

“当然我……我认得它，我的马是白色的，配银鞍……头上有个蓝印子，不是么？”凡奥看着马说。

“全对了！”康德笑着说，“把它牵走吧。”他把缰绳递过来。

这样也能骗到？凡奥想。他喜滋滋的去拿缰绳。

这时康德说：“请告诉我你怎么会有和斯马拉古骑士的马一模一样的马呢？”

凡奥的脸色变了，旁边的小喽罗凑到他耳边说：“没错，这是斯马拉古骑士的马，我见过。”

“难道这个人在耍你？难道他是圣光荣武士团的人，或是斯马拉古的马夫？”另一个小喽罗凑到他另一只耳朵上说。

“让斯马拉古知道我们骗他马我们就完了。”还有一个小喽罗大声说出来。

凡奥一拳把他打倒在地：“用不着你说这么大声。”然后他满脸堆笑向着康德：“我知道这是斯马拉古大人的马，我只不过是说……嗯……他的马就像我的马……哦不，我的马就是他的马……反正，我只是想把马带给他的，原来你知道这马是他的，那么就没我事了，嘿嘿。”他转身就要溜。

这时康德说：“不，这不是他的马，我问过他了，他正骑着他那匹马。我不知道这匹马是谁的？不是你的么？”

“是我的！”凡奥转身大叫了起来，又换成了凶恶的表情，“你偷了我的马，还成心耍弄我是嘛？”

“是你自己耍弄你自己的，我只不过是顺便问问你，你就露馅了。”

“那又如何？反正这不是你的马，也不是斯马拉古的马，那一定就是我的马！”凡奥恼羞成怒地吼着，一拳打过来，正打在康德的脸上，康德晃了一下，却没有倒下。

“我的手好痛啊，怎么你的力量测估术不准么？”凡奥问他的手下。

“我……我的测评术也只才学了一级，不准是经常的事儿，嘿嘿……”他也被凡奥一拳打倒了。

这时康德一拳打在凡奥的鼻子上，凡奥只觉得眼前金星乱晃，眼睛在眼眶里乱转了几圈就倒了下去。康德于是淌着鼻血陶醉在自己的第一次胜利中，但是紧接着其他人的拳脚落在了他身上。他坚持了三秒钟后，就趴在了地上，很多脚踢在他身上。白马在一边嘶鸣，有人拉住了它的缰绳，它又不能用额顶的白光来对付这些人。

几分钟后凡奥牵着马在城中得意地走，而康德在街边的角落里擦拭着血迹。

那个小流浪汉柯斯丁又不知道从那里钻了出来，递给他半个面包。

"吃吧,这可是好东西。上面沾了黄油呢,我好不容易从街边那只狗嘴里抢下一半。"

"我不能吃你的口粮,我不饿。"康德说,他的肚子饿的要命,但现在他没有胃口。

"你现在什么也没有了,以后就跟着我混吧,向你这样无依无靠的外来汉在这座城里往往是这样的,不必难过,适应了就好了。"

"我可以养活自己,我明天还会去丛林。"

"你会死在林子里的,你不可能永远像今天这样幸运。不如你看看能不能找份工作,不过流浪的人这么多,活很难找,又累又能脏的活也很抢手,你愿干么?"

这个小鬼描绘了康德的未来,康德并不愿听,尽管他知道那多半将是现实。那么多人都不得不在城市里流浪,为生存不择方式,自己又凭什么能成功呢?

柯斯丁又去别处找吃的了。工作?康德闭上眼,眼前出现了挑水的康德,卖柴的康德,修果园的康德,拉车的康德,挖沟的康德,耍猴的康德……他晃晃脑袋,把这些景象全从自己头脑里赶走,他又想起了那个骑着踏着火焰的飞马,金色战甲,身后飞着几只龙的康德,那是他小时候在一册发黄的没有封面的古书上看到的骑士形象,他把那人像换成了自己。村中老人就是照着那书讲的十八位飞骑士的故事,可惜那本书的名字他并不知道,他一直管那么故事叫十八骑士传。忽然他眼前一亮,对了,琼娜,还有百亚,她们都是武士,明天去找她们看看能不能加入她们的武士团,虽然他很弱不一定能选上,但只要有一点希望他一定会努力练习的,这个想法像火星点燃了康德本干枯的意志,他又觉得自己能战胜这伤痛与饥饿,捱到充满希望的明天。对,明天,又是一个新的开始吧。康德坐着,身体冰冷而麻木,饥饿像一种毒药从腹中渐渐浸透了全身,他有些恍惚,只有眼睛还闪着希冀,这时他听到一阵清扬的琴声,那是一个歌手在广场喷泉边唱起了歌谣:

"哦我从来不知明天将怎样
劳累永无止境高贵我也曾向往
但却偏偏走向那寂静荒凉
只为采一朵世上无双的玫瑰给那姑娘
可四季轮转那美丽人儿是否已将我遗忘
在这个黑夜里我只能抬头仰望
惟有星辰闪亮
好像故乡花开放……"

罗恩唱这歌的时候心里想的却是美丽的精灵银瓶,罗恩的母亲也是一位美丽的精灵族女子,小时候常给罗恩讲精灵族的美丽传说,她们居住的幽雅山林与湖畔,终年缠绕着迷人的白雾。那银瓶的美妙笛声和容貌,也应只有那种仙境才能长成。他想如果他再到森林里去弹奏,银瓶会不会听到呢?他被阿兹弄出的大头由于银月光华琴弹奏时发出的魔力在他走出林中时就消去了,他又在林中找到了好木料带回来做了一把新琴,他仿照银月光华琴的样子把花纹照样画上,因为阿兹的药水的作用他能分毫不差地记得那图案,他发现那好像是一种文字,但又不是他所见过的精灵文字。他似乎找到了自己的人生目标,去找到这位精灵公主,探寻她的一切奥秘,也是为追寻自己生命的源头。

两位主角怀着不同梦想陶醉于那音乐,康德渐渐入了梦乡,待他被冻醒已是天色微明,新的一天又来了。

康德开始向城堡走去,那里有他现在所有的希望,如果他不能被招入武士团,他不知道他还能做什么。他非常想吃一顿早饭,清晨的城外田野泛出清新香气,更让他感到腹中如火烧。他很想去偷一个地瓜或是果子来吃,但他自己目前还仍是一个武士,这种事等他真沦落成了流浪汉再做也不迟。所以他勒紧腰带更大步地走着。

清晨,城堡的城门虚掩着,城门口好像刚打扫过。康德叫门,却无人应声,他从大门中挤了进去。眼前的景象令他感到惊异。

城堡里到处飘着白烟,好像着过火,但是城堡却又没有烧过的痕迹。偌大的城堡不见一个人,这令人不安。"琼娜。"康德喊着,但只听到自己的回音。他走入高大的大堂,仍旧空无一人,迎面墙上巨大的圣光荣徽章上有异样光彩,像是某种魔法的残迹。

十二　黑色的梦境

斯马拉古的城堡很大,叮当的声音响在这里,死人的尸体升上天堂。云迪累了,心里茫然一片。她靠着石栏,想着过去的事,她的手比石栏还凉。但是夜了,她要等的还没有来,华尔金的尸体放在大厅里,好几个无限水的剑士守着,害怕着午夜他的重生。就要到午夜了,云迪的手敲击着石栏,一下,两下,两百下,她的眼光望向城墙外的黑色小路。当、当、当,大钟响了。云迪站了起来,这时门口响起了敲门声。

声音很轻。但每个人都听的见。这时所有动着的人都凝固了,云迪知道时间已停止,这一天将不可能过去了。

那夜,康德听着那歌手琴声不由又想起故乡,那村中老者弹着三弦琴用简单古朴的调子唱出的这一段,讲述静水骑士为了荣耀离开心爱的人远征魔域,前程未卜,在星空下的咏叹。那时候每个在村头夜空下听唱的小孩眼里也都泪光闪闪。他已好久没有听到有人再唱起这一段,他向那位歌手望去,是一个很英俊的年轻人,金色长发,却好像有点面熟,不知在哪儿见过。他再也没力气移动身体,只有远远的听着。

走上盘旋的石阶,康德一层一层地游览了骑士的整个城堡,好像所有的人都还没睡醒,或是全出门游玩了。这真是奇妙的事情,现在这个城堡好像是属于康德的了,他很兴奋,像一个孩子得到了一个大玩具,他在栏杆上跳上跳下。这时他站在高处看到了很奇怪的东西。

城堡下的广场上有一个很奇怪的影子,很巨大,走在广场上时看不出来,影子像是映在半空中,映在白烟里。

他走进了大殿,大殿中央放着一张台子,上面还有

血迹，好像有什么人在上面躺过。周围的墙上，也映着如火烧过的奇怪痕迹，那黑痕有的像变形的人像，有的像火焰喷发烙下的。“有人么？琼娜？”康德喊着，一直来到了后院。这里仍然是弥漫着白雾，普通的花枝上开出了很奇异的花朵，黑红变幻着，走进迷雾，康德看见一个苍白的女子坐在那里。

她像一个白色的幽灵，长发散乱，赤着足，穿着薄纱，眼神空荡荡的什么也没有。她的目光使康德感到自己是虚无的，或是她正在注视着另一个世界。

康德轻轻走过去。

“你来了。”她说，但眼睛仍然看着虚无。

“我……”康德说。

“你来了，带走了一切，你所给我的，你也全部拿去吧，我把我的命也给你，可你却不屑要她吧，我已毫无价值，再不能为你做任何事，我救不了你，我只能把我的所有都给你，我愿随你而去，可你不再需要我……”女子不停地说，眼神中却是无限的悲凉。

康德回头张望，他知道这女人在和另一个人说话，但却什么也看不见。

“我晚了，这一切全是我的错，我害了你，所以你责罚我，你把我一人抛在没有路的地方，这里就是我的地狱，你罚我永远的在这里悔恨……”女子说的越来越快，有些神志不清。

康德在雾里走过来走过去，也没看见她对着说话的人。“你在哪？”他大喊，他再回头时，那女子却已倒在了地上，血从她的口里涌了出来。康德冲上前扶起她，她的身体柔软却冰凉，康德一碰到她，只觉得身体里的热量全都被她吸去了，“这样也好，至少她能暖和一些。”康德想着，没有放开手，不一会，他自己也冷的打起抖来。

这时雾中有几个人影移了过来。

“这种毒雾能使人产生幻觉，大家小心，拿我给的草药放在鼻子前，走出去就好了。”有女人的声音说。

“我们现在在哪儿？”一个男人问。

“地牢的出口好像是在城堡的后花园里，我们现在正在往前门走。”一个鼻子好像塞住了瓮声瓮气的人说。

他们从雾中显了出来，却是都里斯，柯菲尔，加德夫，水华，阿兹和于斯蒂娜他们。

“看哪！是那个女魔法师！”于斯蒂娜看见了康德他们，几个人全都停在了原地，瞪着康德怀中的女巫却不敢上前。

“你们是谁？康德问。”

没有人回答她，他们正在商议着什么。

“阿兹和我应该可以暂时封住她的魔法，你们上去杀死她！”水华说。

“你们要干什么？”康德站起来，“要杀一个生病的弱女子？”

“弱女子？”加德夫笑起来，“她醒了我们全又得回地牢去，快些动手！”

“不管你们和她有什么恩怨，至少等她醒过来！”康德冲上去挡在那里。

“低级小虫子，滚开，我不想多杀人！”加德夫走上来说。

“他说的对。”都里斯忽然开口了，“不论如何作为一个武士不能杀一个熟睡的女子。”

“你疯了？”加德夫说，“这是生死攸关的事！你这时候讲这个有没有把伯爵的生死放在心上？”

“反正我是不会动手的！”都里斯向后退了出去。

“我来！”强壮的柯菲尔走了上来，康德唰地拨出了他的木剑：“站住，作为一个武士我不会允许这样的丑行发生。”柯菲尔看了看他的木剑，忽然笑得坐到了地上。

“别笑了，杀了他！”加德夫说。

“不行，我……哈哈哈，我被这个拿木揪的打败了，哈哈哈……”柯菲尔笑得上气不接下气。

“哼。”加德夫哼了一声大步走上来。康德木剑向前一挥，眼前的加德夫忽然不见了，紧接着他身后挨了重重一下，向前直飞了出去，几乎一直摔到了花园门口，他觉得全身都像裂成了几块，脑袋一阵一阵发黑，就要死了。

加德夫继续向地上的云迪走去，忽然听见都里斯大喊：“小心！”紧接着肩头已被人抓住了，他回头手一甩反身一脚，但那人又已转到了他的身后，紧接着脚下被一绊，肩上被一提，身子就悬了空，然后背上挨了重重的一脚，也向前直飞了出去，这次可比康德远得多，直撞在花园的护墙上，把护墙撞了一个大洞摔了出去。

他原来站的地方，一个黑甲战士已站在那里。

“你刚才是不是就用的这一招啊？”他嘲笑着说，獠牙护面甲遮住了他的大半部脸，只能看见他嘴角边露出的微笑。

柯菲尔大喊一声冲了上去，手正要抓到那黑甲武士，却被他飞起一脚踢中下巴，吐出满口血沫在空中翻了半圈面向下重重地摔在地上。

都里斯却站着没有动。

“还有一个，怎么不一齐出来？”他说。

“是啊。”黑甲武士对着一边花丛里喊，“如果，你肚子痛么？怎么还不出来？”

花从里站起一个人，“这些花……”他看着那些花，“这是魔域的花啊。”他抬起头，“还有这种雾，弥漫在故乡，好亲切。”

难道气得大叫：“那又如何？”

“你不觉得有点奇怪？什么时候地面上才会开满魔域的花朵？”

“嗯……好像听大祭司讲《若星汉战记》的时候他说那里有预言：当魔界的光荣重回大地，遍地开满赎罪之花。嗯……难道……难道那事情已经发生了么？”难道惊道。

“没有可能，就算我们一开始认错了人，现在我们也找着他了，他明明还活着。”如果说，跳到了康德身边，“不过也就快死了。”

“现在不能让他死！他还没找到那东西。”难道跳过来，拿出一瓶黑色药水给康德灌了下去，“但愿还来得

及。”

如果一边奇怪地盯着他：“你在干什么？”

“你没看我在救他么？”

“你疯了！他是人类，魔界的药水对他们来说好比毒药一样！”如果说。话音未落康德已跳了起来，喷出一大口黑血又摔倒在地，痛苦地在地上抽搐。

难道连忙抓住康德，用手掌顶住他的后心，把魔力送入他的体内，黑血从康德口里不断涌出来。

“你又在干什么？”如果问。

“我在给他输一点魔力让恢复。”

“可你是黑暗魔法系的，你的魔力和他的不同的话，光明黑暗两股力会在里面冲撞死得更快！”

难道一下丢开康德跳了起来：“你这么懂为什么不阻止我？”

“废话你动作那么快？”

“完了，这下我们永然不能升职了……就怪你！”

“怪你！”

两个人大吵起来，丢下康德倒在地上颤抖，脸色已渐渐发黑。

云迪的身体忽然动了一下，她睁开了眼睛，坐了起来。眼中重新放出冷艳的光华。水华与阿兹一见，不由都惊了一下。

“她醒了，快，魔封术——魔法丛林！吸干她的能量。”水华放出一道光芒，地上忽然冒出了许多植物，它们放出蓝色的魔法光焰，像活物一样嘶嘶地向云迪扑去。

云迪一笑，手中捏起一团团红色火焰，向那植物顶上拍去，那妖物怪叫着向后缩。

“她的各系魔法都是如此之强啊？”阿兹叫道，“用我的土系来克制她吧，地龙术——地龙升起，包裹住她！”云迪的身边的土钻出七支沙土组成的蛇形，升上高处然后向中心的云迪俯冲下来。云迪冷笑，一只手捏火焰击打魔法植物，一只手凝出蓝色冷光指向土龙，顿时七只土龙全变成冰柱。

“她，她居然能一手使火系一手用水系？”水华惊道，“这简直不是人。”

“对，我们也不是人类，有什么好奇怪。”阿兹说，“再来一次。”他刚要举手作法，一道电光击中了他，把他包裹在其中，全身麻木，动弹不得。

“看着，这才是高级电系的魔封术。”云迪冷笑道，但血仍然从她的嘴角里流出来，她手中的火焰弱了下去。

“你好像受了重伤魔力损耗大半啊，同时用三个系的魔法我看你还能撑多久！”水华看准了这时机，“也看看水畔精灵的正宗水系魔法，九级光明雨刃！”花园中喷水池中的水全部像被什么吸引一般飞了出来，在高空变成一个个水珠，然后突然化成无数冰箭射下！

云迪的魔力确实消耗的所剩无几，她微微一笑，居然不抵挡，任由千百只细小冰箭穿进她的身体。有人惊呼了一声，却是都里斯。就在这时云迪使出最后的一点魔力：“火舞者，去吧。”手中飞出了几个火球，隐约火中竟然是一些带翼的飞行兽，它们向水华扑去，顿时燎着了水华的薄翅膀，水华惊呼一声向远处逃去了。直飞了老远到了一条河边，她一头扎进了河里。火舞者打了两个胜利的盘旋飞走了。

赶走了水华，云迪眼中的光芒也暗淡了下来，冰箭在她的身体里格格作响，使她微微一动也会剧痛。她看着都里斯，露出惨淡地笑：“好了，现在你来杀我吧。”

“你因为什么而受伤？”都里斯问。云迪绷紧了嘴唇望向别处，都里斯能看出她在极力忍受体内的伤痛。“伯爵在哪里？”他又问。

云迪冷笑了一声，“你们到地府去见他吧。”于斯蒂娜尖叫着冲了上去，疯了般狠狠抽打着云迪，云迪也没有力量还手。都里斯还是站在那里，手攥得很紧，似乎在考虑什么。

这时康德的抖动渐渐停止，开始呻吟。

“哦？好转了么？真是奇迹。被难道给治过的人居然还能活……”如果说。

难道把手按上康德的身体：“咦，他身体里似乎有另外的一股圣华力量正在帮他消去我的魔力。这股力量本来不在他身体里的。”

“圣华力？是那种至纯的介于黑暗与光明之间的力量？那往往是一个人的灵魂精华啊。看来是有人牺牲自己的生命力暗中帮助他了？”他扫视着这里的众人。

这时加德夫和柯菲尔也爬了起来，他们望望如果和难道，一时不敢上前。于斯蒂娜那边打着打着，滑坐到地上哭了起来，揪住云迪的衣服：“你把父亲还给我……”泣不成声，几近昏厥，无力地靠在了云迪身上。云迪伸出手来抚摸着于斯蒂娜的头，面色极苍白，口中还不断有血涌出来。

“这个恶女巫！我们与你有什么仇！”柯菲尔冲了上去。

云迪没有看他，只是口里喃喃念着：“圣骑士必须死，因为魔王必须生……”她冷笑起来，“有我在，那是不可能的。”

如果和难道都狠狠盯住她。

柯菲尔从地上土中拨出一块大石，叫道：“都里斯，把小姐拉开，我来结果了她！”

忽然剑光闪过，他手上的石头碎裂了。

他们回头，一个银甲的武士也正站在花园门口，浑身血迹，也受了伤，正是斯维特。

加德夫冲上去拦在了斯维特面前。

“小心！他的剑很快！”都里斯喊。但已经晚了，血光一闪，加德夫左肩中了一剑，倒了下去。

都里斯怒火冲天，跃到了斯维特面前：“小子！还敢杀人？”

“滚开！”斯维特疯了一般，抽剑狂劈，都里斯没有兵器，魔力也未恢复，只得左躲右闪。斯维特径直从他身边冲了过去，奔到了云迪面前。但他并没有扶起云迪，而是

用滴血的剑指向云迪，歇斯底里地喊："为什么？为什么！！"

云迪望向斯维特："杀我吧。"

"你明知这一切的是么？你为什么要让我们去送死？"斯维特喊。

"杀了我吧。"云迪转过脸去，"我不会解释任何事。"

"好了，我们也想知道到底发生了什么。"难道说。

"今天大家都在一起，不妨全说出来好了。"如果站出来。

"我们是魔域六翼神龙军团特种战士，奉了大祭司的命令来寻找魔王的转世。"难道说。

"大祭司通过灵骨神兽预算到三百年前若星汉战争中死去的魔王的灵魂被封印在基洛岗城外的某个地方，但似乎有法力的影响使他算不出在哪儿，只能知道一个叫康德的人会得到这魔王封器，并且他将来会成为圣骑士。"如果说。这时难道把昏迷的康德扶坐起来，拿着他的手晃晃对大家致意。

"为了阻止未来的圣骑士康德破坏魔王重生，我们会在他得到那封器后就杀死他。"如果接着说，难道拿手架在康德脖子上做了一个杀的动作。

"但是在他没找到之前谁要杀死他我们都会要谁的命。你们明白了？"如果说，"但是我们察觉到另外的一股黑暗力量也来到了这里，昨夜在这个城堡一定发生了什么。我们已说了我们知道的，现在我想请你们告诉我我们想知道的。"他看向云迪："你们从何而来？你们偷袭斯马拉古不也是因为他骑了白马而错把他当做康德么？而你们又从何得知这件事的？又为什么要来杀华尔金？……反正你们也要死了，与其把你们的灵魂拘去让亡灵巫师拷问不如现在就说了吧，好让死后安息。"

大家都愕然，这两个魔人轻描淡写说出的这些话几乎关系到整个大陆的未来，他们即便谈论一千万人的生死也是毫不在乎的表情，因为他们从来就是和那些被魔法诅咒永无法超生的亡灵们生活在一起的缘故吧。

"这先得问斯马拉古是从哪里得到那匹马的。"云迪开口说话了，"正如你所预测的，那匹马确实是未来的圣骑士的坐骑，也许是康德未来将从斯马拉古那得到这匹马，但不论如何我们的情报显然都在这一点上发生了错误。而华尔金，我们知道他将是未来魔王的引路人，他一直接受来自地下的命令这你们是知道的。所以我们要先杀死他。"她停顿了下来，把手中已昏迷过去的于斯蒂娜放在地上，站了起来："但有一点是我的手下的武士们不知道的……"她看向斯维特，"那就是华尔金是黑暗伯爵，他具有黑暗和光明两种身躯，如果他被杀死，他将变成彻底的亡灵族，并具有召唤黑骑士的力量。"

这话一说出来所有人包括如果和难道都抖了一下，黑骑士不论对人族还是魔族都是一个可怕的词。

"而我们是特意要这样做的——我说的我们是指我和我的主人。因为……"云迪的眼光闪了一下，"不杀死华尔金魔王便会复生，与其面对魔王不如面对黑骑士。我们想冒险。"

"你明知道我们不可能对抗黑骑士，昨夜它到来所有的人都死了，我一直纳闷你昨晚为什么要移我到地下室疗伤……外面的事发生时你出去了，我也跟出去，看到那一幕，你分明是知道……"维斯特正说着，忽然他晕倒在地。

"看来你的魔力又恢复了一些？"如果对云迪说，"你的晕眩术用得很及时。这事决没有那么简单，是不是？再说你们的预测术居然比黑暗大祭司还强？我们都没有预测到华尔金的事，无限水中有这种人才么？"

"不是我弄晕了他。"云迪看着维斯特说，"那是因为黑骑士的力量还笼罩在这里。只有圣骑士可以与之对抗吧。"她冷笑起来，"当年克德尔王有十八位圣骑士，传说最后有三位在神界成为神骑士，而现在，圣骑士这种东西不过是传说而已。"

"不是传说，在鲁法拉一带还有一位最后的圣骑士。他是当年执冰骑士的弟子，不过他今年三百多岁了，不知现在还活着不？"阿兹从魔法中缓了过来，忙着说。

"总之我们的目标与你相反，我们要在康德得到魔王封印前就杀死他好让那封器永远没人能够找到。"云迪说。

"哪怕失去一个圣殿骑士？"难道问，"我还真想看看人类圣骑士是什么样子。"

"但一旦失败让康德得到那封器我们就要改为尽力保护他而破坏封器。"云迪说，"不过这一切现在都不可能了，我们失败了，再说什么也没有用。"

"也许我们应当去参见一下那位黑暗骑士，我们也要升黑暗骑士的，将来大家是同伙了。"难道说。

"不过现在我们把这未来的圣骑士怎么办？"如果指着康德问。

"很简单，把他丢在这，我们走，应该在这一两天内他就会得到那封器。那时我们就出来抢走封器并杀死他。"

"如果这样说的话，那封着魔王的东西应该就在这附近才是，难道我们自己找一找就找不到么？"

"废话，你根本就不知道魔王的力量被封存在哪里，也许是一块石头中，也许是一片树叶里，找到它只能靠机缘了。那封器上也许有法力使大祭司无法预测它在何处，他只能预测到它被找到之后的事情。你不先顺从历史，你就无从去改变他。"如果说，他看向都里斯，"你是华尔金的属下，那么也算是我们这一边的人了，或许你能带我们找到黑暗伯爵和黑骑士阁下。"

"我只效忠于活着的华尔金。不是什么黑暗伯爵。"都里斯说，"死后的他与我再无关系。"

云迪抬头看了看他，都里斯的表情有些奇怪。

"哦，是这样。"如果说，"那么我们刚才说的话没有听见的请举手。"

没人举手，谁也不知道他是什么意思。

如果点点头："嗯，好的，都听见了。那么……"他向难道示个意说："全部杀掉！"

"快走！"阿兹忽然抢上一步，使出他的土封术，土埋

上了两位魔战士的脚。加德夫抱起于斯蒂娜飞上高空。维斯特惊醒过来，柯菲尔拉了他就走，都里斯冲过去捡起了维斯特丢下的剑，抱起云迪向另一边冲去。

“走得了么?”如果手上一道光柱射倒了阿兹，阿兹一个筋头摔进地里不见了。如果挣脱了土堆，去追加德夫。难道看看向左面跑的柯菲尔维斯特，又看看向右边跑去的都里斯和云迪。拍拍脑袋想了很久，才向都里斯的方向追下去。

顿时，刚才还都是人的花园只剩下了康德，在地上不时地颤抖。

加德夫在天空飞行，如果在地上追逐，他在地上跑的速度也不比加德夫飞得慢，丛林和山岗他行走起来如平地一般，忽然他将手中的弯刀扔了出去，弯刀在空中飞旋着直向加德夫，加德夫身子一倾向下一沉，晃了过去，那旋刀掠过去竟又飞了回来，像一只鸟一般在加德夫四周穿梭，不一会，加德夫身上被划伤了几处。他自知这样难以逃走，一咬牙俯冲下来，落在一棵树上，将身上翅膀系在于斯蒂娜身上，“双翼啊，把小姐送到平安的地方吧。”他喊，然后回头面对如果。

如果站住对他笑笑：“唉，于斯蒂娜既是黑暗伯爵的女儿，我又怎么会杀她呢?你应该丢下于斯蒂娜自己逃走才对，这样两条命都可以保住。现在不仅你要死，她也可能落在丛林深处死掉。”

“魔人，谁相信你们!”加德夫怒吼着，折下一段树干举着冲了上来。如果唉口气摇摇头，把剑收在手中，突然从加德夫身边掠了过去。加德夫手中的树干折为两段，他晃了一下，倒在了地上。

都里斯纵然有着很快的速度，但他带着一个人，虽然难道晚追了好大一会儿，可是也很快接近了他们。都里斯闪进丛林，把云迪放进灌木中盖好，然后跳了出来。难道冲得太快，唰地从都里斯身边冲了过去，急忙急刹住自己转了回来。都里斯的进攻已经开始了。难道的剑法不如如果，对都里斯也无优势，但是都里斯在地牢中被云迪封住了魔力还没能恢复，几招之后，便无法跟上难道的步伐，难道刀上的魔法逼得都里斯连连后退，眼见一刀劈下都里斯将无可躲避，这时一束电火花裹住了难道的手臂，他的手像被绑在了半空。都里斯看到云迪从藏身处移了出来，半卧在一边施放法术，他大喊：“如果你还有法力，就用来疗伤吧，这样下去你会没命的!”同时挺剑连连向难道刺去，难道虽然有极快的速度，但一只手不能动，只能用另一只手的盾连连招架，可惜都里斯的剑上没有魔法，无法穿透难道的骨盾。云迪的脸色越来越苍白，难道手上的魔法电光也忽强忽弱。

难道忽然笑道：“你的魔法恢复速度真是惊人啊，不过你用自己的生命力来转化为魔力，难道你不想活了么?”

都里斯大惊，叫：“云迪!”云迪晃了一下，已经力竭而倒。

难道一解除手上的束缚，立刻又恢复了惊人的速度，都里斯只见刀光向自己横扫而来，他跃起一个空翻躲开了这一下，可能落地时难道又已经到了他身边，都里斯立足未稳，一刀又至，他仓促间举剑一封，整个人都向后摔了出去，还没起身，难道的刀又到了眼前。

这时难道一声惊呼，整个人忽然向下陷了下去，落进了地上不知什么时候出现的一个大坑里，同时坑里无数根须伸出缠绕住他，开始吸收他的魔力。

难道冷笑一声，他的黑暗力量流过根须，根须都开始枯萎了。

这时阿兹从地中钻了出来：“土系搬运术!埋起魔人吧!”四周的大小土石全向难道涌去，将他埋了进去。

但这土堆很快又开始崩裂，难道的手已伸了出来。

水华从枝头急掠而下，“水份啊，凝洁吧。”那土堆又结成了一个冰柱，这回难道动不了了，只剩一只手留在外面。

“合作愉快!”阿兹喊，“土系魔法与水系魔法的结合运用原来可以把效果提高一倍的。”

“什么?分明是我最后的水系魔法起了作用嘛!”水华说。

“什么!那我现在就撤去我的魔法你一个人试试吧!”阿兹矮人族的暴躁性子又开始发作。

难道那只留在外面的手这时开始动弹，看来他在里面并没有什么事，忽然那手上开始聚起了电光。阿兹和水华大惊失色，都里斯抢上一步，使足力气，一剑把难道那只右手削飞了出去，土里惨叫一声。

“这制不了他太久，我们快走!”阿兹说，在地上划开一个圈，圈中的土地变成了水波一般荡漾，“跳下去，快。”

都里斯抱着云迪跳了下去。水华却在空中抱着手看也不看那地面一下，“我能照顾自己!”她说。

“你以为我会管你么?”阿兹说，这时圈子开始缩小了。

忽然那已被削下的难道的手中放出一道电光，打在冰封的土堆上，土堆炸开了，难道暴跳了出来。

“糟糕！”阿兹与水华同时说，向地上的圈里钻去，结果两人都卡在圈口，“你抢什么！”他们同时大叫。魔人已经扑了过来，两人的头才刚没入土中。圈还没完全合拢，难道把左手伸了进去，拎住了在土下的水华的翅膀。阿兹急了，抓住那手一口咬上去，一声大叫魔人的手收了回去。土地已完全复合了。

但如果也运起了地行术跃进了土中，可是很快他又跳了出来，魔人的地行术是在土中行走，和精灵族的利用土来转输物质并不是一回事，他没法再追上阿兹他们了。

“完了，这次回去一定会被如果笑死的。”难道说，跑去捡起他的手，“恐怕要回血池才能接好了……糟了！这段时间我不得不只用左手吃饭了！”他懊恼地大喊。

“天哪，我好像又迷路了啊。”与此同时，如果正在另一处丛林里痛苦地叫着。

十三 城中大乱

康德长长呻吟了一声，睁开了眼睛。仿佛经过长睡，他的眼中放出黑色的异样光彩。

“啊”康德说，“我这是在干什么？我在哪儿？”他拍了拍头，然后望向前方，“我好像晕过去了，人都不见了？”他在花园里城堡里走了几圈，“怎么我好像已经睡了几百年？那女魔法师不会有危险吧？”

康德在城堡中转了一圈，一无所获，他又向城市走去。路上的人都在奇怪地看着这个人：脸色惨白，浑身是伤，还淌着血，自己却毫无察觉一般，只有那眼睛放着怪异地的光。

康德也觉得路上的人目光很异样，但他却并不在乎。经过一夜他的心境竟似乎变了许多，不再小心翼翼，也不再去思前想后。

“人生不过是周而复始，未来总是虚不可测，你不知道下一刻会不会来。”康德忽然想起《若星汉史诗》里的话，好像是法师修玛在教导天壤骑士时说的话。他在广场上感到光线温暖地流过他的身上，这是童年后少有的细微感觉。同时觉得自己有一股暗处的力量在反向流动。

“光明总使我愉悦，而黑暗让我冷静，在黑暗中我发现了自己的存在，从而明白力量的源泉。”这是当年法师暮希发尔领悟黑暗系魔法‘蕴’时所说的。不知为何现在康德发现体内像是有一种暗黑的力量使他分外的舒服，市井的嘈杂一点不能影响他的冷静，仿佛有一层罩子让他超脱于世间，心中却豁然明亮，从前一切疑惑现在都不成为问题。并对自己的力量有了无比的信心。但是走在阴影中时他就会感到很冷，仿佛身体再不产生热量，而且他居然也毫无疲倦与饥饿之意了。

他发现他能自由控制自己的听觉与视觉，可以在无比的嘈杂中听清他想听的声音，也可在一片乱纷纷中一下就看到他要找东西，而且每个细微处都能看得清楚，他可以清楚地看见远处一只苍蝇的飞行，听到墙里有老鼠在爬，自己的感知力竟已变得非常之高。

这时他听见了一声马嘶。

凡奥骑着那白马招摇过市，这几天他要求他的喽罗们管他叫凡奥骑士，这匹马虽不驯服但实在是漂亮，他都舍不得拿它去卖钱，但最近手头实在是紧了，他准备去马市找个买主。这时他看见一个面色苍白的人站在他面前。

“又是你这小子，几天不见怎么混得这么惨？躲开，别挡了大爷的路！”凡奥鞭子一下就抽下来。

康德听见鞭子扬起的风声，清清楚楚看见那鞭子的运动轨迹。他一抬头就把鞭子抓在了手里，再一拉，凡奥就一个跟头从马上摔了下来。这时他又听见了背后的风声，他不用回头也知道一根棍子从右上方劈了下来，他想躲开，但是他的身体却有些跟不上他的思想，啪，那棍子重重打在他右肩上，他觉得右肩一沉，但一点也不痛。他一回头就把那个恶棍扇倒在地。凡奥的同伙们冲上来，拳脚棍棒全落下来，康德笨拙地抵挡着，但没有人能打倒他。

凡奥从地上爬了起来，他恼羞成怒，拔出了腰中短刀，对着康德后背刺去。康德只觉得一股尖锐的风冲向他的后心，但转身已来不及了。

哧的一声，那刀深深插入了康德的后背。

所有的人都退开了，凡奥也退到一旁，没想到自己这么轻易的就杀了人。

有女人大喊：“杀人了！”市集一片混乱。

凡奥的喽罗们惊骇地看着康德还站着，伸手在自己背上摸，但够不着那把刀。

“快跑！”他们一哄而散。

康德转过身来，看着凡奥，凡奥脚也软了，向后退着，一下被什么绊倒在地，爬起来狂奔而去。

偌大的市集上一下空出一块大场，只有康德一人，很多人躲在远远看着，房屋里也有人把窗户开一条缝往外看。

小流浪汉柯斯丁飞跑过来：“康德，康德！你怎么了！”他抱住康德，泪流满面。

康德摸了摸他的头：“我要回家去，回家了。”

他推开柯斯丁向前走，柯斯丁看见了他背后的刀子，惊的说不出话来。

康德走了一步，二步，三步……所有的人都看着他，所有的人都在等他倒下。

康德走了十步，二十步，三十步……他走过的路上全是血，他还在走，所有的人都屏住了气。

康德就要走出集市广场上，忽然他转头看向街一边，然后转身向这边走了过来。人们惊叫着四散闪开。

康德走进一家店铺，对两腿打颤的老板说：“来点吃的。”围观的人们险些摔倒。

康德坐在店铺里，外面里三层外三层围了人看他。

包括闻讯赶来的卫兵和几个好奇又跑回来的凡奥的同伙。老板想从后门溜掉，但被人堵了回来，他哆嗦着把面包和水端出来。康德吃了一口，忽然觉得一阵反胃，全吐了出来。

人群中有人惊叫道："他不能吃东西，他死了！"

"这果然是个僵尸！"人群有人大喊。于是妇女和小孩发出尖叫，人群跑了大半。

康德愣愣地坐在那，他不明白发生了什么。他心里能感觉到光线的移动和风的路径，但身体却毫无感觉。他发现自己手脚冰冷，且不知疼痛。但这不能说明什么。他难道不是好好地坐在这里么？

忽然康德想到一个问题，他坐在那，静静地等了一分钟，两分钟，忽然他跳了起来，用最大的声音撕心裂肺的叫喊，那声音像怪兽中了致命的一击倒下前的嘶叫。

他发现自己没有呼吸！

城里出现了一个僵尸的消息传遍了全城，人们惊恐地叫着："快去叫圣佑骑士团。"强壮的男子们拿起了棍棒，向康德围了过来。

最初几下棍棒重重敲在康德头上身上时他还愣着，一支耙子筑在康德身上，钉出几个血洞，又是一根铁棍横扫过来，康德听见自己的身体里响起了骨头的碎裂声。柯斯丁在人群中喊："康德，跑！快跑！"

康德推倒了桌子向店外跑去，人们跟在后面追打。又是一根棍子别住了康德的脚，他摔倒在地，爬起来又跑，背上已重重挨了好几下。"为什么要打我！"他大喊，疯狂地推开人群向外跑去，跑到中央的大街上，人们不敢紧跟上来，在几米外拿着棍棒跟着它，忽然一块石头重重砸在他额角上，把他的左眼砸得睁不开，紧接着更多的石块雨点般地飞过来，康德几乎被打得分不出方向。

"你们不要打他，他是个人，是个好人！"柯斯丁冲过去，却被人一把抱住，他乱挣乱踢无济于事。

康德一路跌跌撞撞奔跑着，撞翻了很多摊子。背后传来了马蹄声，一队骑兵冲过来喊："冲进城的怪物在哪儿？"

康德觉得自己的头脑中空白一片，这城市突然陌生得让他害怕，那天空那每面墙每扇窗仿佛都张开了大嘴。他跑步的样子很怪，好像身体被打坏了。他穿大街越小巷跑到城市边缘，躲进一间废弃楼房后阴暗的垃圾堆。人们在城中来回搜捕着他，谈论着他。康德缩在垃圾堆中发抖，他不知道为什么会变成这样，不知道为什么自那个妖异花园一夜后一切都改变了。自己已经死去了么？可为什么灵魂还在身体里？不去天国或是地府？自己真的已变成了那种东西？不，僵尸是行走的尸身，没有灵魂只受邪恶气息的支配。而自己分明还有思想，还是自己。可身体为什么失去了知觉？为什么不再饥饿和寒冷？这种从前令他厌恶的感觉现在却这么可亲，失去了这些常人的感觉原来是这么的可怕。康德一眼看见身旁的一只死猫的尸身，这使他恐怖不已。

夜幕已来临，人们还在各处谈论着这事，越传越恐怖，康德听见从他身边走过的人在说他是如何在街头咬死了一个小孩，并说圣佑骑士团发誓要找到他把他投进火里烧死。

"听说史台比也被请去了，他有个水晶可以探出一切恶灵的所在是吗？"一个人说。

"是，我想骑士团现在正向怪物藏身的地方进发吧。"另一个说。

"一想到那东西就在城里某个地方……哦，真是可怕。"

"所以快点回家吧，骑士团说别在暗中逗留。"

"我家就够暗的了！我又没钱点蜡烛了。"

他们说着走了，没注意身边的垃圾堆正在微微发抖。

城中的骑士殿堂里，史台比正在面对水晶沉思。

圣佑骑士团的骑士长赫立丹和他的副手女剑士芬琴走了进来。

"全城这么大，没有你的帮助我们很难找到那东西。法师你是否已准备给我们指出他的所在……"

史台比伸出一根手指示意他不要说话。

水晶上的光点不断飘移，大家都静静望着它。忽然水晶急闪了一下，史台比的脸色一下变了。

"找到他了么？"赫立丹上前一步问。

史台比的脸色看起来有点白："怎么会这样……也许水晶出了点小问题。"

"发生了什么？"芬琴问，"找不到么？"

"不，找到了。"史台比说，他转过身来，"很明确，他就在那个地方，但是……"

"但是什么？"两人追问。

史台比指向桌上城市地图的边缘一处，"就在这，这股黑暗力量是我所见过的最强大的力量，也许整个魔境森林的魔力加起来也不如这家伙的力量……你们最好多带些人去，如果需要我的帮助，随时告诉我。"

"我明白了，多谢你史台比大师。"赫立丹对芬琴说，"我们走！"

出了大殿，芬琴问："他说的是真的么？真的有那么强的力量，那我们……"

"哼哼，"赫立丹笑起来，"史台比一向是这样的了，故弄玄虚想让我们请他帮助，这样他就可以向我们提条件比如加强人手保护他的驯奴厂什么的，你不必担心，如果那东西有那么强的力量，他白天就不用躲起来。"

"可也许他的力量只能在黑暗中发挥，就像上回那个矮人。"芬琴还是有些担心。

赫立丹看着她咬着嘴唇忧心忡忡的样子觉得很是可爱，不由大笑起来，拍拍她的肩膀："不要担心不要担心，一切有我在，在战斗中锻炼你的胆量吧，我的小火鸟。"

殿堂中史台比拿过水晶依然忧虑，来到窗前自言自语道："来临了会怎样？"忽然远处的天空闪了一下绿光，

史台比的脸色变了。身子化入一团光芒中消失了。

骑士们的马蹄敲碎黑夜，他们旋风般地卷过城市。市民们从家中探出头来观望，有三十几个骑兵，这样大规模的行动使每一户人家都在议论，必然是找到了那个怪人。

赫立丹带着人来到了史台比指出的地点，那里是市郊一片空地上的一间废弃的小楼，上面那部分破败得可以看见里面，好像什么也没有。下面那层一半在地下，有阶梯通向它的门口。阶梯旁到处都是垃圾。

“进去看看！”赫立丹命令道。有武士点起了火把，走上前，一脚踢开了那门。

黑暗的屋中被火光照亮，看起来什么可疑的东西也没有。

赫立丹走了进来，在狭小的屋内站了一会儿。芬琴在门外握剑紧张地环顾四周。

赫立丹静静地在屋中站着，渐渐地，他似乎听见了微弱的嘶嘶的风声。

这时屋外起风了，赫立丹向门外看去，仰视中漫天沙尘卷起来拂过芬琴他们的战甲。

他眼睛中忽然聚起了杀意，他猛地抽出长剑一转身深深刺入墙壁之中。

片刻后，那土墙中竟有血从他的剑刺处汩汩流下来。

这时芬琴一声惊呼，赫立丹抽出长剑，土墙砰然一声被巨力推碎，一个庞然大物撞了出来，一个黑色身影落在芬琴他们中间。怪啸震天，血光飞起。一切不过是一瞬间。

基洛岗城的城民们都听见了城市缘传来的巨大怪吼，他们的不眠之夜才刚刚开始。

“难道。”如果说，“我说了你不要把阿肥拿出来的。它这么大，你应刻把它挤紧了放在袋里。”

“我只不过拿出来玩一玩，阿肥需要人逗它，不然它会得忧郁症，哪知道就这么会工夫一群骑兵就冲过来。”难道说，对着一边蠕动着的有两人高十几英尺长的巨大白胖虫子说，“阿肥，过来。”

阿肥伤心地呜呜着挪过来，它的小脑袋向自己肥大身躯上的那个伤口扭着。

“我最恨欺负小动物的人类了！”难道说，“刚才是谁捅了它一下？”他面前是一群惊愕的人类武士，有好几个已经受伤倒在了地上。

“算了，我刚才已经砍倒他们好几个了，阿肥也压伤了一个，大家就算是扯平了吧。没事了，全是一场误会。”如果向武士们扬扬手。

“不行！敢情不是你的宠物被刺了一刀！”难道说，“我一定要那个捅我的阿肥一刀的人站出来道歉！”

赫立丹抹抹身上的沾乎乎的东西，那是刚才阿肥喷在他身上的，冷笑道：“向魔人道歉？可笑，我刺了你们一只虫子，你们却砍伤我们好几个人！”

“不管怎样是你先动手的！”难道说，“是不是，阿肥？”胖虫子连连点头。

“魔人就不该到地面上来！你们趁早滚回地下去！否则把你们全部杀掉！”

“你说什么？”难道的眼中露出冷酷，“魔人怎么就不能到地面上来？碍了你们什么事？”

“少废话！”赫立丹一举长剑，“在对魔族有光荣战绩的圣佑骑士团面前，你们想走也走不了了！”

“他说的是哪年的事？圣佑骑士团保卫迪瓦肯？战争已经停止三百年了。”如果道。

“当年能把你们赶回地下，今天就更不容许你们出来！”赫立丹说着，这时远处传来轰鸣马蹄声，他的背后远处空地的尽处出现了一排火把，那是圣佑骑士团的部队，足有几百人。赫立丹身边紧张的武士们都松了一口气，把腰挺直了一点。

“哦哟哟，很强大嘛！”如果说，“难道我们该先退让。”

“当然不！”难道说。

“我不是在问你，我是说，难道，我们该先退让！现在不是引起争端的时候。”

“反正圣光荣武士团都已经灭了，黑骑士也都来了，你怕什么？”

赫立丹等人听了这话脸色全变了。

“果然是魔族大举进攻前的序幕么？很荣幸今夜将由我们圣佑骑士团迎接这第一仗！”赫立丹举进长剑，“进攻！”

后面上百位武士齐声长喝，列成三排战斗阵形，第一列奔腾着冲了过来！”

“嘿！你这战争狂人。”如果骂道，“看来战争爆发了。六翼神龙军团是不知道害怕的，战士们，列成战斗队形！”

“就两个人列什么战斗队形？”难道说，“你病得不轻。”

“步兵分两翼站后面，炮兵站前面。”如果不管他，接着发号施令，把阿肥推到前面，“准备开炮！”

阿肥摇摆着身躯连连摇头。难道对如果说：“嘿，你没看见它害怕么？它刚六个月大，我一直照顾的它很好，还没从和人打过架。”

“六个月对一只火山虫来说够大的了。”如果说着，气喘吁吁地把阿肥摆好，然后绕到它后面对准它肥大的尾部就是一脚，“开火！”

阿肥大叫一声，一个巨大的绿色火球它的嘴里喷了出去，赫立丹惊异地看着那大绿火团从他头顶的高空越过，落到了后面冲上来的骑兵阵中，顿时地面上溅起一片绿火焰，十几个骑兵身上粘上了火焰，惨叫着摔在了地上。阵形一片大乱。

“是绿色毒液，遇见空气就会燃烧！”赫立丹惊呼，“剁了那只虫！”他带着身边的三十几位武士冲了上来。

这时候六翼神龙军团的左翼和右翼部队正在内哄，

难道死死抱住如果，“不准踢我的阿肥！”“放开我，他们冲上来了，我就再踢一脚！”如果大叫。

这时赫立丹带着武士已冲到了阿肥面前，阿肥连连后缩，同时口中喷出绿色火焰，让他们不敢靠近。

赫立丹一个纵身跳上了阿肥的背，举剑就要刺下，难道从他背后跳了过来，一个飞腿将他踢了下去。

如果在下面抵挡芬琴和武士们的进攻，他左跨一步刺倒一个武士，脚下一旋又到右边，走Z字在人群中穿过，他经过地方的武士就冒出血来倒了下去。

“好快！”芬琴惊呼道，话音未落如果的剑已到了她的面前。她举剑挡格了几下，魔人的力道比她强的多，剑法便乱了，手也酸麻起来。

四周的武士围过来，如果头也没回反手便刺倒了一个。芬琴抓住这空隙刺向如果的胸口，如果侧身跃开同时举剑格挡另一边刺来的剑，芬琴看准他的走向反刺如果的右胁，封他准备跨出的下一步。

如果有些吃惊：“这位小姐还是很有前途的。”这时三面的剑都刺到了，如果足尖一点就跃了起来，芬琴只觉得眼前一晃，魔人的脚竟点在了她的头上。

她觉得那魔人好像是没有重量的一样，只在她头发上轻轻一点，人就一个空翻跃到她身后去了。芬琴觉得一股魔法气直冲她的后脑，暗叫不好。

那是如果在空中倒翻出剑，她身向右晃，足下反转身子也做了一个空旋，转过来格开那一剑时剑尖离自己的脸颊只差毫厘了，剑上的黑暗气息冲到她的脸上，她连退了好几步几乎眼也睁不开了。

“挡得漂亮！”如要落地时叫到，同时也不回头剑锋一摆，一个从他后面冲上来的武士就足下一屈摔倒在地。“不知你剑法是谁教的？”他对芬琴说。

芬琴一愣，“这不关你事。”她说道。这时他注意到如果的剑尖上吐着暗黑的魔焰，这使他的剑可以像鞭一样灵活攻击。

“哦？很遗憾。”魔人边说着，边刺倒一个武士，“我本想会会他，在地面上我还没遇见……，”他身一闪，又一个武士在他剑下倒下去，“……对手，这很没趣。”芬琴感到自己内心的恐惧在一直膨胀，冻结了自己的双脚，她看着那魔人谈笑间刺倒一个又一个武士，竟不敢上前。

那边难道就忙得很，他要保护一个比它大七八倍的笨重宠物，他几乎是围着阿肥狂转，应接不暇，所有想接近阿肥的人全都被他击倒在地。

“阿肥，收缩，缩……”他叫着。阿肥很努力把身体向内吸进去，但难道还是嫌它不够快，他用常人看不清的速度左跳右跳，把大个子阿肥上压下挤左推右顶，最后竟压成了一个拳头大的小白球，只有两只眼睛在小球上一眨一眨。难道一下把它放进了自己盔甲里。刚才他做这些的时候，圣佑武士们简直追不上他，现在他刚停了下来，立刻就被包围在十几支剑的围攻之下。

后面的骑兵们源源不断地冲了过来，赫立丹跳上一个破木箱指挥着全局战斗，但他没有注意到，他的脚下还有一股黑暗的气息。

康德在木箱里听着外面杀声一片。闻到血腥味和人倒下去的闷呼声，他不知所措，血已经冷了，对死亡他不再惊惧，因为他已确定自己已死去了，只是因为某种力量灵魂还没有离开身体。他祈祷着神使来接他上天堂，像接走外面战场上的战死的灵魂，但神没有来，他又想，即便上不了天堂，鬼使来接我去地下也行吧，只要脱离这冰冷的身体去转世。

康德闭上了眼。自己居然就这样莫名其妙死去了？他好半天才回忆起自己是因为要救花园的那位姑娘而被一个武士摔了出去。他要不要去报仇呢？他苦笑了，生死难料，今天他才明白这话的意思，可是晚了。他想起了他的故乡，那个广袤的平原，天高云淡，美丽姑娘的笑脸，现在，这一切都不可能再拥有了。

外面空场上忽然起了一阵狂风，他听见武士们在惊惧地呐喊。这时他感到了一种极强大的黑暗力量的出现，这气息压迫着他的内心。他能感觉到那力量由远而近，几乎来到了他身边，包裹着他，让他无法呼吸。他听见赫立丹喊了一声：“黑……黑骑士？”他的心被这个名字震了一下，他觉得那黑暗正迫入他的身躯挤出他的灵魂，他一下什么也感觉不到了。

当他又恢复了意识，他发现他并没有灵魂飞升。还是在那个破木箱里。外面好像没有声音了。康德凝神细听了半天，才小心掀开了木箱。

这情景与他在城堡见过的相似，地上到处是黑色仿佛被火烧过的痕迹。白烟贴着地面飘散，一直荡向各处。建筑好像都没损坏，但再看不见一个人。

而与上一次不同，这次他能感觉到地面上还有残存的黑色力量在像蛇一般游动，他发现自己的身体竟然在吸收这些力量，它们从每一个毛孔钻入他的身体。康德惊恐地大叫起来，向城外狂奔而去。

喊叫声从四面八方传来，仿佛整个城都在喊叫，仿佛到处都有人在奔跑，罗恩从流浪者的破屋里走出来：“怎么了，城市狂欢夜提前了？”他皱着眉说，他发觉这一夜很像那次他被阿兹带走的那晚，不由得定神看了看脚下。好像没什么动静，这时他的头顶上有什么飞了过去，罗恩一抬头，看见了那扑翅的精灵正从两层楼顶那么高的地方飞过。

“这，这难道是水晶？那银瓶小姐……”罗恩想，大喊起来：“喂！水晶，是你么？”他在地面上飞跑着追赶那精灵。

转过一个街角，那精灵终于发现了他的存在。她一个转身飞了回来：“你认识水晶？”她当然是水华。

罗恩不由有些失望，“认错人了，不过你好像是认识她的是么？”

“是的，嗯，这个，现在我很忙，这个，她是我的同族，现在在做银瓶公主的侍女，嗯，这个，这关你什么事？”

“她们帮助过我，我很想亲自去向她道谢。”让她们看看我不是大头怪，罗恩心想。

“嗯，好的，这个，我没时间了，我要快跑，她现在可能已经回里尔加加斯了，有机会你会见到她的，再见！”她说着，人已飞到远处去了。

“里尔加加斯？精灵国首都？”罗恩想。

“你刚才和那个精灵说了什么！”一声大吼从背后传来。罗恩一回头，那是一个穿着巡奴厂的皮甲，手里拿鞭子的大个子。

“这关你屁事！”罗恩掉头就要走，却被那大手一把揪住。

“那个精灵和一个矮人偷袭了史台比大人的巡奴厂，我们追了她半座城了，你到底和她说了什么？快说！”

“巡奴厂又被抄了么？这回史台比大人又亏大了，不过反正他做的也是无本生意。”罗恩嘲弄道。

“你说什么？”那人揪住罗恩几乎把他提了起来，这时罗恩指了指他后背。

那人一回头，一头独角猪冲了过来，把他撞了一个筋斗，消失在街尽头。罗恩在空中翻了个身，稳稳落在地上。

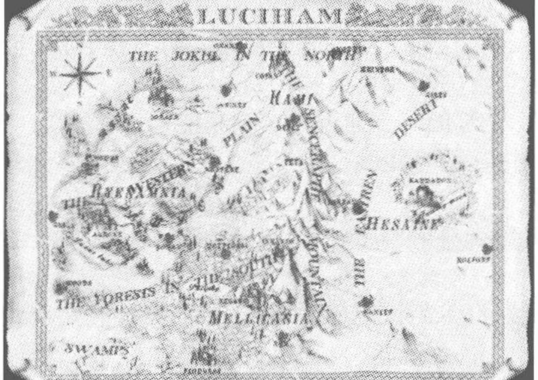
这时又有很多本该魔境森林才有的奇形怪状的野兽和矮人们跑了过去。“每月一次的狂奔夜？”罗恩苦笑着。这时那驯奴士从地上爬了起来，挥舞着鞭子向罗恩冲来，罗恩不得不转身跟着那些矮人怪兽们一起狂奔起来。

忽然前面的地面抖动起来，现出了一个地道口，“快进来！”阿兹站在洞口，对他的矮人兄弟们喊，同时对罗恩怪笑着。

“哦，不！我讨厌矮人和地道！”罗恩喊，但那群怪兽和矮人冲卷着他一起冲了进去，地道口很快合上了。

十四 无可畏惧的康德

城边的小水潭，一面映着淡蓝的星光，一面映出绯红的霞光。康德的脸在这水面露了出来，他看见一个陌生的自己，脸色深黑，眼眶深陷，头发脱落，身上到处是无法愈合的伤痕，手骨折断了从胳膊里穿出来。他明白他看见了一个死人，一个正在腐朽的身体。他忽然扑进了水里想淹死自己。水灌进了他的身体，他觉得身体变得沉重，却毫无呛水的痛苦，而现在没有比不痛苦更让他痛苦的事了。他的心和他的身体一样绝望地沉到水底，然后过了很久，才慢慢地走上来。水从他的各处伤口处流出来，把血液也带走了，现在他的脸色就像剥了皮的木头。



“为什么会这样！”他大喊。

“这样有什么不好？”有人在他背后说。

康德一惊，他的身后站着一个脸色和他一样难看的家伙。穿着破烂的衣服，眼珠突出，牙齿露在嘴唇外面。

“你……也是……”

“一个僵尸？不，僵尸没有自己的灵魂，他们只受黑暗力量驱使，但你还知道自己是谁，你的灵魂还在你身体里，不是么？”

“你是谁？”

“我们了解了身体不过是人的束缚，你如果懂得灵魂的搬运，你就可以随意更换你的身体，甚至进入物品之中，你会像风一样自由，看我这个身体怎么样？还很英俊吧，我十天前刚捡的。”

“很臭了……”

“唔……不要紧，一会儿再去墓地看看有没有新来的英俊人物。你要不要也来一个？我收藏有各种各样的脸，人皮，耳朵，眼睛……”

“我知道你是谁了，你是亡灵族的人。”康德说，不知为什么他现在一点也不怕这种东西了。

“什么你，是我们！我们是同族不是么？我看你的体内似乎有一种黑暗的力量禁锢住你的灵魂使它不能脱离这个身体，这很奇妙，我生前是个法师，喜欢鼓捣一些不死之术什么的，结果喝了配出的药水后就变成这个样子了，我现在已经习惯了，就是有点孤单，在地面上像咱们这样的亡灵不多。我叫福肯斯达。你呢？”

“我什么也不是！我不是亡灵族！走开，别来烦我！”康德大喊起来，双手乱挥，仓皇地向林中跑去。

福肯斯达望着康德远去摇摇了头：“可怜的孩子，我刚变亡灵族那会儿也和他一样，会习惯的。”

康德在丛林里漫无目的地走，觉得自己已和这地面上的世界格格不入，树木水天都成了虚幻的东西，这就是死者的心情么？他忽然很希望有什么跳出来把自己嚼碎，但从前四处潜伏着的树妖猛兽似乎也对他不感兴趣了，也许该说“它”才对。他似乎能听见自己的身体在沙沙地一点点腐朽下去，他想用不了几天他就会变成一具行走的骷髅。他满脑子只在想一件事，怎么才能真正的死去。他用树藤上吊，用石头砸自己的头，可是除了在身体上多几道伤口之外，一点用也没有。

最后康德决定试一试从高处摔下来，他爬上林中小山的石崖，这个高度足够把人摔个稀烂。他抬头望了一眼天空，发现蓝天白云下的魔境森林竟是那样美丽。

“永别了，你这嘲弄人的世界！”康德喊出了这句《若星汉史诗》里毕华斯王被妻子和手下背叛后自尽时的名言，然后一头栽了下去。

大地在飞速逼近，康德闭上了眼睛，他的头终于触到了地面。

可地面怎么像水面一样柔软，他嗵的一声穿入了地下，像一个高台跳水者穿入水中。

当他终于碰到什么停了下来，他睁开眼，黑暗中四周亮着无数的眼睛，齐齐看向他。

"我终于来到了亡灵城么？这儿是哪？坎图斯蒂(注一)？先声明我可不参加你们的争战，事实上，我一点都不喜欢你们，我……"

"你先把屁股从我身上移开！家伙！"有人骂道，接着康德被人一把推了出去。康德发现他的眼睛能在黑暗中看见东西了，他看着他原来站的地方，一个矮人跳了起来。

"我刚打开地面出口，就从上面跳进来，想砸死我么？"他暴叫着，那是阿兹。

"阿兹，"说话的是矮人村的族长阿若，"我想他只是刚好站在那而已，你快些打开出口，我们在地下躲得太久了，我想史台比很快就会找到我们，我们要分头逃走。"

"史台比有什么好怕？我一只手就能对付……他的一只手，加上水华就差不多了能对付他整个了。"阿兹一边说着再次打开了地面出口，康德看见地面像水面一样波动起来，并且透明映出了上面的日光，这就是他刚才穿入了地下的原因。"想死都这么难么？"康德丧气地想。

阿兹接着嘟嘟囔囔地说："要不是我们有更重要的事要做，我和水华会好好教训那个老家伙，撕烂他的袍子，扯光他的胡子，用木锤敲他的脑袋……嘿，小兄弟你想去哪？"他一把拉住想偷偷溜走的罗恩。

"还有什么事情比打倒史若比更重要？"阿若问。

"拯救世界啊！"阿兹叫起来，"我们为帮一个被斯马拉古欺负的小姑娘无意中卷入了一场大事件，有关于……咳"他放小了声音，"……魔王的复生。"

"什么！！"所有的人都叫了起来。

"魔王被银月光华骑士们封印起来是传说中三百年前的事了。"阿若说，"阿兹你又在做梦了吧。"站在他一旁的罗恩却皱起了眉头似乎在想着什么。

"哼，总之是一言难尽，我们还要去找一个家伙，他是这件事成败的关键，可是谁知道他现在在哪儿？嘿，僵尸族，别挡在道上。"阿兹踢了挡在他前面的康德一脚。

"你叫我什么？矮子？"康德大怒，一把抓住阿兹。

"喂，想打架么？"阿兹大叫，手脚齐上，可打在康德身上一点反应也没有。当康德掐住阿兹的脖子，阿兹觉得有一股黑暗力量灌入他体内，与当初那两个魔人身上的力量一样，"你，你也是魔族？"他惊恐的大叫，一个人既有亡灵族的体质又有魔族的纯黑魔法力他还从没见过，大惊之下他使出了土系的高等魔法地漩术，以他为中心的大片地面像旋涡一样狂转起来，康德渐渐抓不住他，啊的一声被漩了出去，连周围那些还没来的及上地面的矮人魔兽也被旋了个七零八落。

混乱结束后，阿兹他们登上了地面。罗恩被阿兹紧紧拉住怕他又跑了。这时康德也从地下爬了上来。阿兹在日光下看见康德的样子，不由奇怪："我在哪里见过你这家伙么？有点面熟。"

康德也记起来，这矮人就是当初在斯马拉古城堡中见到的那群人中之一，但他此刻可不愿让人知道他变成了这个模样，他转过头去不答理矮人。阿兹看了一会，却想不起来什么，嘟囔着拽着罗恩走了。

康德忽然想起，那将他摔出去的武士说不定也是与这矮人一伙，他现在变成这个样子大半拜他所赐，他想："那些武士凭着有些力气，便可把人命不当回事么？做了恶事就一走了之，我要找到他以便让他好受。"

于是康德偷偷跟上了阿兹，罗恩还有阿若一行。

不少兽类在周围行走，所以前面几人并没有察觉康德的跟踪。走了不远，阿兹来到一棵大树下，在树干上敲三下，那树皮便分开显出一个洞来。他们走了进去。

康德躲藏在一边，见他们进去了又跳到大树旁，在树洞即将关上的时候也钻了进去。他刚一踏进去便觉得脚下一空，手在空中一晃，什么也没抓住就直坠了下去。

他落在厚厚的草堆中，爬出来发现面前却是一条甬道。那几人正在前面走，阿兹又用魔法移开了由粗大的地下藤茎与树根形成的门，门后却是一个大厅，他们走进去，树根又合拢了。

康德小心地走过去，透过藤蔓间的孔隙，他看见了那大厅其实是一个地下洞穴，四周那大树的粗大树根却顶住泥土，在中间形成了一个圆形空间。洞穴中坐了几个人，还有一个飞舞的精灵。

康德看见一个白衣的女子，她静静的坐着，有着纯美的风度。正是在城堡中他想救的那女子。

她竟然也在里面。难道他们将她捉来这里？他想着。

这时只听阿兹说话："那个人只怕已经被魔人带走了吧。我偷偷回城堡去看他已不在了。"

"不会，"维斯特说，"如果魔人把他带在身边就会影响他的行动，那他就没法找到魔人想要的东西了。"

"听说昨夜在城中就发现了来自地下的魔人，城中的圣佑骑士团还和他们作战去了，不知谁胜谁负，这是不是魔人大举入侵的前兆呢？"阿兹说，"哦，想起来真有些刺激。"

"你们说华尔金变成了黑暗伯爵，这点我要亲眼看见后才会相信的，在这之前我不会帮你们，是不是，都里斯？"柯菲尔说。

都里斯沉思着，半天才说："这件事全是由巫师的预测而来，在它没发生之前没人能证明那是真的，而如果它真的发生了却又晚了……"

"那是真的。"云迪说话了，"我能保证。"

都里斯看着她，脸上充满疑云："为什么？"云迪却不说话了。

都里斯看了地面一会，说道："你一定还有什么事没说吧。"

大厅里忽然沉默了。很久，云迪忽然说："我没必要告诉你们那么多，我自己会去完成这件事。"她站起身来，但虚弱使她一阵摇晃。

都里斯上前去扶住她："黑骑士既然那样强大，你还要去送死么？"

"哼，"忽然柯菲尔说，"黑骑士既然那么强，为什么不杀死她？她杀了华尔金说他是黑暗伯爵，我们也没亲眼见到，我们怎么能相信这个女人。"

"好了，难道那两个魔人亲自说的也会有假？"都里斯道。

"我说过不用你们相信我，对付魔人你们根本是什么用也没有的。"云迪推开都里斯，她受了伤，但傲气却是一点没有从她身上损失。

"我怎么知道他们是不是一伙的？这么骗我们是想要做什么？都里斯，你太容易轻信别人了，尤其是女人。"柯菲尔道。

康德躲在门外黑暗中听得胡涂，这些人先前互相争斗，现在不知又在争吵什么，而琼娜与百亚怎么不见了呢？

这时云迪说："门外的人，你为什么不进来呢？"

如果与难道走在一座黑色的宫殿里，他们的四周黑压压似乎站着许多人。他们走到宫殿中央，对站在那里的一个高大黑甲骑士行礼，如果说："黑骑士阁下，在下是六翼神龙军团的难道与如果，奉大祭司的命令来地面上，在这里遇见黑暗骑士大人，真是有幸。"

"嗯。"那黑暗骑士背向他们，面上戴着黑色獠牙巨兽的面具，他的声音缓慢而沉重："现在你们直接受我的指挥，这项任务由我来接管。"

"哦？这种任务连黑骑士大人也出动了么？难道黑骑士大人也要升级？那会升成什么呢？"难道说。

如果却说："我们是受大祭司指派的，黑骑士大人要指挥我们，不知有大祭司的命令没有？"

"你们是魔族战士，却受亡灵族大祭司指挥，这不可笑么？"

"黑骑士大人你怎么了？几百年来不一直是这样的么？因为魔王被封印，所以大祭司以他的力量维持着地下黑暗世界，这些年来魔族和亡灵族相处的很好，我们都很尊敬大祭司。"如果说。

"但现在不同了，别忘了你们来的目的是复生魔王！我们真正的领袖！"

"可是大祭司也是想复生魔王的啊，正是他预测到魔王可能复生，派我们来……"

"哈哈哈哈哈哈……"黑骑士仰天大笑，笑声震动殿宇嗡嗡作响，"蠢材，多年来你们一直受大祭司的摆布，他真正想的是阻止魔王的复生才对！"

如果和难道大吃一惊："那他派我们来……"

"他派你们来等那个人找到封印魔王的法器，然后杀死他是不是？"

"是。"

"杀死了他，魔王就不可能复生了！"黑骑士慢慢地说。

难道与如果惊愕的对望，事情变得让他们有些不知所措。

可是如果很快镇定了，他的语气毫不惊慌："无论如何，在黑骑士大人证明这件事之前，我是不会放弃大祭司的使命的。"他挺直了身子，手中按住了剑柄。

难道很惊讶地看着他，小声说："如果，你……那可是黑骑士……"

如果看着前方说："难道，我们从小没有父母，都是大祭司抚养成人的，我绝对相信他，你呢？"

难道挠了挠头，一副很为难的样子，然后叹口气说："为什么我总和你这个倒霉蛋在一起？"伸手去握住了刀柄。他的右手被都里斯砍断，现在用的是左手拔刀。

"很好。"黑骑士转过身来，"你们当然可以选择，不过不要以为可以阻碍我。"他从如果与难道身边走了过去，一直走出了大殿。

当他的身影刚消失在大殿外，一旁站立的魔战士们就抽出了刀剑，无数寒芒在黑暗中闪着。

"嘿，大家都是魔族的战士，有话好说。"难道陪笑着说，"你们是哪个军团的？说不定我和你们军团长很熟……"这时如果喊："小心！"长刀已经从四面挥来，如果弯腰闪过一刀，反手上撩，将那士兵从腹部到头顶切开，又跃起跳过刺向他下盘的几把刀，空中刀光连闪，刀锋上的电光已把几个头颅甩了出去，刚落地几支长矛刺向他面门，他就地一滚，刀划出长弧，又削去了几个士兵的脚，然后侧刀，冲刺，反手斩，刀法纯熟，转眼七八个人倒在他身旁。

而另一边的难道使左手拿刀还不太习惯，但靠他极快的速度左闪右避，好几次围攻他的士兵从两边向他刺去，都险些刺中自己人。但围上来的士兵越来越多，渐渐难道就没有回旋之地。他和如果也渐渐被隔开，无法会合进行背靠背的防守，两人盔甲上已被刺出好几个破口，但盔甲被划破后，竟都自动复合了。大厅里一片刀光，每个人都要应付四方的刀剑，他们左挡右刺，渐渐险象环生。

一旁站了几个武士，穿着与士兵不同的更高等的盔甲，正打量着这战局：

"他们穿的那难道就是用熔岩海中的黑珊瑚炼成能自动生长的盔甲么？据说是越受损复合后就变得更坚韧。果然是六翼神龙的宠儿啊。"一个头戴双角盔，体格巨大，身上各处长出粗大骨刺的异形武士说，"如果与难道果然是名不虚传，如此年轻便有这样的力量，在这杀死他们真是有点可惜，努尔迪特。"

"哼，鲁卡奇诺，你不想杀他们难道等六翼神龙军团来杀我们么？这次是绝不能让他们逃走了的。可惜他们之间的配合还远不默契，这样不用我们出手很快就可以解决。"说话的人从头到背长着红尖刺，身上布满坚硬的放着光泽的鳞片，说话时红色气雾从他的口鼻中吐出来。

"唉，你们为什么总是想的那么简单。"一个戴着白兽骨盔的白发武士嘴角露出冷笑，他的一只胳膊上没有手指，却长着白色的骨刀。"我想他们还没拿出真正的本

事来呢?”

这时战场中难道大叫:“喂,如果,看来光用剑是解决不了问题了。”

那边如果又刺倒两个人喊:“我倒正杀的痛快!”

“练剑的时间结束了,这些都是从黑藤里结出来的植物战士,不用对他们客气的。”

“是啊,我也觉得他们有点弱,好像是新长出来没经过战阵升级的,算了就一次解决吧。”

“一次解决?”鲁卡迪诺听了他们的说话惊笑道,大殿里可是有着好几百的士兵。

这时难道伸出他的右臂,像是要使法术,他忽然发现右手已经没有了。

“该死”,他骂了一句。屈身一纵,人跃上了高空,以极快的动作在空中还刀入鞘,从盔甲中掏出了他的那只右手。

“以黑暗大法师的符咒召唤者,雷电!降临!”

“嘿,我还在地上,等等!”如果大叫。

他刚抽身向阵外跳出,大殿的殿顶忽然粉碎了,天空中竟然已聚满了黑云,巨雷响处,数十束巨大闪电打了下来,瞬间地上的士兵被击的七零八落,焦土一片。

“这是……”那几个异形武士一起惊呼,话音未落被落下的瓦砾砸在下面。

难道与如果随着殿顶的瓦砾一起落了下来,瓦砾下倒着士兵的焦骨。

“你小子差点打死我!”如果的头发上冒着青烟,他大叫。“好几百士兵的魔力,这会咱们的魔法石可吸饱了!”

难道看着他的右手,又放回了盔甲里,小声说:“大祭司在我手上画的雷电魔符魔力已经用完了。”

“知道了,全看我的吧。”如果说,他得意地打量着战场,“还有没死的没有?”

正说着瓦砾忽然翻开了,从砖石下站了起来的是那几个异形武士。

“扑!”鲁卡奇诺吐着嘴里的土,“原来你们身上有亡灵大祭司的护身魔符。”他抖抖身上的灰土,“不过它保得了你们一时可保不了你们一世。”

“杀死了一些小兵就以为得胜了么?哼哼。”那白发武士用手抚着右手的骨刀冷笑。“让我们亲自出手是你们的不幸啊。”

“别废话,庐奇,鲁卡奇诺,这个升级的机会交给我了!”戟龙般的努尔迪特冲了出来。

“正巧,我也要杀人去大祭司那升级呢!”如果举剑轻蔑地笑着。

转瞬间,努尔迪特易像一只红色的火牛已冲到了他身前,当他开始战斗时,红色的光雾从他的身体里涌了出来,他吞吐这些气体奔腾而来,所经过处沙石像被什么击打了一样横飞出去。

如果侧身一让,努尔迪特从他身边冲了过去,又冲出老远才停下来,背上绽开了一道伤痕,那是在交错的那一瞬如果的剑留下的。伤口处却没有血,只有红色蒸气直喷出来。

“那家伙难道是熔岩做成的?”如果惊道,他忽然大叫了一声。

“如果,你怎么了?”难道惊问。

“好烫,好烫!”如果在左、右手来回地交换着那把剑,它已经被烫得通红。

“反应迟钝的家伙!”难道和观战的武士都说。

努尔迪特狂暴着又冲了过来,如果像个斗牛士一样以一个潇洒的姿态闪开了,这次努尔迪特身上又多了两个口子,蒸气从好几处冲出来。

“公牛,你就快变成一个漏壶了,找个补锅匠去补一补吧,你的气要漏光了!”难道在一旁得意地喊,奇怪的是,庐奇和鲁卡迪诺也笑起来。

连努尔迪特也在笑,浑身的鳞甲都在抖:“你们就笑吧,一会儿就没有机会笑了。”刚说完最后一个字,猛的一道蒸气从他的口中疾射而出,像高压水柱一样击中毫无防备的难道。难道惨叫一声倒在地上,浑身烫起白烟。

如果怒吼一声,提剑疾步冲上来,努尔迪特眼睛一瞟他,身子略略一移,又一股气流从他身侧的伤口喷出,击在如果的身上,将他打出老远,剑也飞了出去。

“哈哈哈,两个不知深浅的家伙,努尔迪特的体内有一座火山呢!”鲁卡迪诺大笑,骨刺一突一突地。

“就这样解决了?努尔迪特可算是抢了一回便宜呢。”白发的庐奇笑得很奇怪。

“哦——”一个声音从地上传来,那是难道长长吐出一口白烟,“我刚才好像被一个屁打中了呢!如果。”

“咳,咳,”如果仰躺在地上咳出烟来说,“我回忆起了地下温泉洗蒸汽浴的感觉。”

“居然还能聊天?我们小看了他们的防御力呢!”鲁卡迪诺说。

如果一翻身站了起来,“无知的异形怪物,我们魔族驯养你们这么多年也没把你们弄得聪明点。这种把戏也就能吓吓人类和精灵族,别忘了我们是在地下熔岩边长大的魔人,我小时候经常到熔岩湖边洗脚的!”一伸手,那丢掉的剑又飞回了他手中。

“更何况这种溶岩蒸气怎么能破坏溶岩珊瑚做成的铠甲的呢?岂不是好像用水去淹死鱼?”难道也站了起来,但身子歪了一下。“不过还真被撞得有点痛。”

“他们在硬撑,我相信他们每个人都受了内伤。”鲁卡迪诺对庐奇说。

“没错,这是努尔迪特的大好机会呢?”庐奇还是诡异地笑。

努尔迪特大吼一声,一时间好几束蒸气同时从他的身体各处冲出来,射向如果和难道。

难道展开了他的步法,像鬼影一样极快的游移着:“蠢家伙,你要是能再碰着我一下我可就把名字倒过来写!”

如果也一边跳跃着躲闪蒸气一边向前冲:“铁炉子,让我在你身上多开几个孔!”

“如果,我们两个对付他太抬举他了,我来对付就行

了，你去干掉其他人！"难道说，三步两步已到了努尔迪特身边，努尔迪特一口气喷出，气遮住了他自己的视线，喷完一看难道已经不见了，这时他背后一凉，一把刀刺入了他的背心。

刀很快烫地冒起了火焰，难道握不住，大叫一声松了手。努尔迪特转过身来，他竟然毫无伤痛的表情："你以为这样就能杀死我么?"他哈哈大笑。

难道跳开几步笑起来："刚才我刺中你的时候，已经明白你身体的构造了，你的鳞片下是一层蒸气，再内刺破一层有流动的熔岩，我想那就是维持你力量的血液吧。只要拨出那把刀，你体内的压力就会让你的血狂喷出来而死了。"

努尔迪特脸色一变，又大笑起来："没错，不过你能做到么?哈哈哈。"

另一边，如果持剑冷对鲁卡迪诺和庐奇："你们谁上来受死?"

鲁卡迪诺就想上前，庐奇伸出他的骨刀拦住了他："队长，你的力量和防御固然可观，不过速度慢了些，对付他凌厉的剑术很吃亏，不如就交给我吧。"他摸了摸他的骨刀，走上前来："我对刀法也很感兴趣呢，很有幸能遇上六翼神龙的剑术第一，如果我打败了你，就和打败整个六翼神龙军团一样呢。"

"哼哼，你很了解我呢。"如果冷笑着，"不过六翼神龙强者辈出，我只不过是一次第一而已，从军中随便挑个人就能打败你的。"

"是么?"庐奇笑道，"三秒钟后你就不会这么说了。"他的笑容忽然消失了，如果只觉得白光扑面，那骨刀似乎化成无数支从四面八方刺来，他连连格挡，忽然肋下一痛，中了一刀，他剑向外挥，又刺了个空，刀风转向他的后脑，他低头反手一剑，逼开了庐奇，但忽然腿上又中了一刀，白发武士早已算好他回身后一侧暴露出防守空隙，但他竟能在瞬间从如果的一侧转到另一则。如果心中惊慌："这个人的敏捷度不在难道之下，而刀法更是高明，处处被它抢了先手，这样还怎么作战。"慌乱之际，挡住刺向胸前一刀，左腹又被划了一刀，好像白发武士在用几只手几把骨刀同时进攻。

另一边的难道围着努尔迪特跳来跳去，努尔迪特不断地用蒸汽流逼得他无法靠近，在难道踏出快第五十步的时候他忽然大喊了一声："机会来了！"努尔迪特觉得他一下闪到了自己的背后，忙转过身去，正遇上难道伸出手来，他狞笑一声，"这傻小子上当了。"就要将一口蒸气喷到难道的脸上。这时他的背心一凉，背上那把刀已被拔了出来，紧接着白发武士一声惨叫倒了下去。

战斗的局面突然改变了，一旁的鲁卡迪诺看得明白，难道把努尔迪特引向如果与庐奇战斗的位置，当努尔迪特被引到背向，如果四个人成一条线的那一刹，如果侧身躲过庐奇的一刀而拔出了努尔迪特背上的刀，那一股鲜红岩浆猛地喷在了跟过来的庐奇的脸上，于是他们两个都倒了下去。

"看到吧，这才是配合，也就是正规军和自组军团在战斗素质上的区别。"如果冷笑着。

现在一下从三对二变成了二对一。但六翼神龙军团显然不愿久留，他们也受伤不轻，随着如果一声撤，鲁卡迪诺只有眼睁睁看着他们飞奔而去。

"黑暗骑士大人，他们逃走了。"鲁卡迪诺走进内殿，对黑暗中说，"庐奇和努尔迪特受了重伤。"

"嗯，我有点低估了他们呢。"黑骑士说，"也好，现在让他们去找到那些人吧，我们还能利用他们。"

树洞中

"我一定是在做一个噩梦，先是变成了一个亡灵族，然后有人告诉我什么世界命运掌握在我手中，还说我将来会成为一个圣骑士?你们见过亡灵圣骑士么?见过么?"康德有点激动，"是的，我在做梦，"他狠狠掐了自己一把，"你看，我不觉得痛。"

所有的人都静静看着他。

"现在事情已超出了我们想象，也许人为的干预改变了未来，不过我们仍应杀死他以保证魔王的封印不被找到。"云迪说。

"他现在已经是死人了。"阿兹说，"你要杀一个死人么?你能保证那预言还有效?"

"就因为一个可笑的故事，你们就要杀了我?"康德跳起来说，这时他想到当初那个追击他的农夫必然也是无限水的一员，而他为了救这个女子而死，现在这个女子却在冷冷地说着要杀死他，他不由心灰意冷，"我早就想死了，但你们谁来告诉我做错了什么?我按照一个骑士的标准去行事，结果就是这样的下场。"

云迪注视着他，目光中含着复杂的情感。"我欠他的，最终都会还给他。"她自言自语说着莫明其妙的话。

"我想这是因为那天魔人用黑暗力量给他治疗，结果将他的灵魂强封在了体内的缘故。"都里斯说。"但只要他还有着无辜的灵魂，我就不会容许因为一个无法证实的预言而毁去它。"都里斯说。

"那么，你们能为你们今天的选择负责么?如果这导致魔王真的复生。"云迪说。

洞穴里沉默了很久，都里斯忽然说："我相信。"

阿兹道："相信什么?"

"我相信我们能掌握这命运，而不是由什么预言来决定的。"

"是的，只要这位亡灵圣骑士大人不要随便乱开箱子瓶罐什么的，魔王怎么就会突然跑出来呢?"阿兹说。

"可是命运是无孔不入的。"罗恩忽然说。

"我听过这句话，这是当年法师姜在疯人院里对无方骑士说的。"康德顺口说，忽然他紧紧咬住了自己的嘴。

再一次的静寂无声，谁也知道那段历史，法师姜预见到魔王卡奇云德将重新打通魔界与人间的出口，但没有人相信他，并把他关进了疯人院。四年后预言应验，灾难来临，长达五百年，导致若星汉大陆一分为二的黑暗

时代开始。

“那些法师,有时候是有超出常人的预见力,往往是我们所无法想象的。”水华轻声说。

“是的!这决对是将发生的事,因为……”维斯特喊道,但是这时云迪怒视向他,维斯特停下不说了。

这一切逃不过都里斯的眼睛:“有什么是不能说的呢?”他冷冷地问,“我已经把你们该知道的都告诉了你们。”云迪说,“你们只需要做出选择。”

“选择?我们有选择么?现在就要杀死他,不能再错过机会了!”维斯特站起来。

“维斯特!”云迪喊,“这事由我来决定。”

“你?那一晚之后我发现谁也是不可相信的,我不会再听从你的命令了。”维斯特喊,“我知道你为什么下不了手,我来独自完成这任务!”

他冲向康德,但他在黑暗中看不清东西,都里斯一伸腿绊倒了他,并跳上前按住他,“我说过我不会让这种事在我面前发生!”

“你将来会成为千古罪人被刻在史书上!”维斯特挣扎着大喊:“云迪!还有你!你对他发过誓的!你忘了吗?”

云迪紧闭上眼,看得出她内心正一片纷乱。

“这个女人心里到底藏着什么?”都里斯一直看着她,想看穿她的内心,这时他想起这个女人曾用读心术探察过他内心,也许她也正握着他的秘密。

“无论如何,我们现在没有力量对抗那两个魔人,我们只有把他藏起来了,我知道一个地洞,那里更深更大更安全。”阿兹说。

“让我们像亡灵族一样躲在地下?不,我宁愿战死!”维斯特说,“还有,我们要去救百亚和里德他们,我相信他们还活着。”

“还有琼娜!”康德说。

云迪和维斯特奇怪地看了康德一眼。

“是的,不过我们还是先转移到更安全的地方去,然后再去寻找他们。阿兹,你带路吧。”云迪说。

“你们去吧,我要回村子里收拾东西,带着矮人们转移。异乡毕竟不如故土,我想念那些强壮粗鲁的矮人勇士们。有他们在我们不会这样受人类的欺负。”阿若说。

十五 在地下

树林中

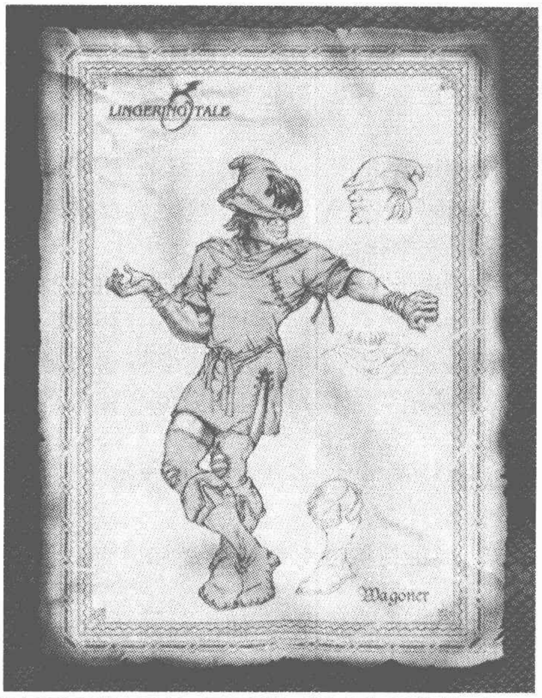
“我原以为我们不可能从黑骑士手中逃生了,幸好他有事出去了。”难道说。

“有点儿奇怪,黑骑士本可亲手杀死我们,虽然级别不同有点不合骑士规则。也许他们要借我们找到康德。”如果说。

“也就是说现在我们明知他在哪也不能去找他,因为黑骑士他们可能在暗中盯着我们?”

“见鬼这到底是怎么一回事儿?就不能让我顺利完成一个任务么?我们应该想法告诉大祭司这回事。”

“可是如果那个黑骑士说的是真的?”难道问。



“这不可能!是的,不可能,我不会相信的。”

“可不管怎么说黑骑士也是想复生魔王的,他只是不同意杀死康德。”

“谁知道他在打什么鬼主意,不杀了康德好让他变成圣骑士么?”

“可是说了半天那个封器到底在哪儿呢?离大祭司的预测事情发生的时间已经过了很久了。”

“不知道不知道不知道!我烦得很了!”如果摘下头盔抓着自己的头发,很快他恢复了冷静的神色,重新戴上头盔:“不论多么困难我们都会完成这个任务,现在我们先回营地去,我们都需要疗伤了。”

魔人的营地是一个地下的石洞,终年响着滴水的声音。地面湿滑一片。这里没有出口通向地面,只有会地行术才能进来。当魔人的铁靴声响起来,才打破了这里千万年的宁静。

“哦,我喜欢这黑暗,让我无比的安心。”难道说,“我找的地方怎么样?”

“不得不承认你在住房方面很有品味,这儿比人挤人的地下城宽敞多了,又没有闷热的岩浆。我准备把这叫做‘如果的乡间别墅’。”

“嘿!这可是我先发现的!我已起名叫做‘难道的避暑圣地’了!”

“那又如何?这儿写了你的名字么?”

“我现在就写!”难道气冲冲地拿了刀在石壁上刻,如果也拔出剑在另一边刻起来,几万年没有人触摸过的洞壁上立刻被涂的乱七八糟。

他们一路吵着走到石洞的深处,这儿的一个水洼已经被改造成了血池,发出浓烈的腥气,那是魔人休息疗伤的必备设施。在血池旁高处的石柱上,用锁链锁着一位女剑士,那正是百亚,她已经半昏迷了。

“啊,我们快把她给忘了。”难道跳上来,“她好像很

久没有吃东西了。”他拿出一个铁壶从血池里舀出血来送到百亚跟前，“吃点吧。”那刺眼腥味冲到百亚的脸上，她低吟了一声转过脸去，双眼还是没有睁开。

“难道我不知道你为什么要留着她？你有饲养宠物的癖好么？你在地下城的洞穴里有几十只虫子，十几只异形，现在还想养一个人类？”如果跳进血池，舒服地伸了一个腰说，“杀了她吧，你已经养死很多动物了，我都看不下去了。”

“你在胡说什么？难道你不想知道无限水整个的秘密？或者我们可以把她带回去交给大祭司。”

“她什么也不会说的，而且我讨厌没完没了的审问。”

“所以你从来也没问过她一句。”难道忽然有些忧虑起来，他走到血池边丢下水壶说：“你不觉得有些奇怪？我们在地下与各城邦作战从没留情，现在却留着一个人类？”

“哦？你也觉得你有点不对么？你在探讨你心里那微妙的情绪么？《若星汉史诗》中我们的英雄平古利有著名的独白：‘此刻她就在我面前，无力而柔弱，仿佛与那当年给我以仇恨的人毫不相干，我誓将报复那持利箭的人，但此刻铁剑下的鲜血却将使我蒙羞。“当年柯柯尔特不杀宁雪和她的婴儿，结果后来魔族全部崩溃在那当年婴孩的剑下，可见魔族对人类女子留情，是有历史渊源的呢。”

“你这是在嘲笑我啰？”难道气的发抖。

“我可从未见你如此生气？没有人在笑你正如没有一个魔人会嘲笑柯柯尔特，连人类都不得不承认他是最伟大的黑骑士之一。所以有时不想杀人并不是什么羞耻，‘再强悍的生命也有柔弱的地方’，这是《若星汉史诗》中大法师修明感叹古海巨龙被杀时所说的，那史上最强大的巨龙为了保护一只极小的精灵而露出了它的要害，死在人族和魔族联合围攻之下。”

“听来听去你还是像在嘲笑我。”

“我只是想提醒你，心软并没有什么不对，但是你也要准备为此付出代价。”如果沉入了池底，盔甲遇血飘出白丝化成了一个蛹状物，他入睡了。

难道默不作声跳进血池中，开始接合他的右手。忽然又跳了出来：“不行，我要去给她弄点吃的。”他从盔甲中拿出阿肥放在了地上，人穿入石壁中去了。

“真拿他没办法。”如果在蛹里说道。

洞里又恢复了安静，只有阿肥在咕噜着笨拙地蠕动着，气泡从如果的蛹中冒出来在血池上面消失，他已经睡熟。

这时，一阵金属的摩擦声在安静的洞中响起，那是百亚在小心地磨着锁链。

波纹出现在一个黑暗洞穴的石壁上，阿兹从波纹中跳出来，“哦啰哦啰哦啰，”他兴奋的声音在巨大的洞穴中回荡，“这里怎么样？躲在这一辈子也不会有人找着我们。”他对后面跟出来的人说。

“我才不要一辈子呆在这种地方！太黑了我什么也看不见，是谁在踩我的鞋子？”柯菲尔说。

水华点起了一株灯笼草，这是精灵族的常备品，它的花朵可以在暗中闪闪发光。微弱的光线把纵横交错的阴影洒得到处都是，好像无数个巨人或站或卧在四周。

“这地方真像魔王的宫殿。”维斯特说。

“不，这儿是我的休闲地，我准备叫它叫阿兹的快乐城堡。”阿兹说着，快步走在前面。

罗恩手扶着洞壁小心的迈步，忽然他的手摸到了什么，那像是洞壁上的一些深深的划痕。他停下来疑惑的摸着。

都里斯回头喊：“那个小伙子，叫什么来着？——罗恩，快跟上。”

“有些奇怪的事。”罗恩赶到都里斯面前说了他的发现。

“刻痕？在一个以前从不可能有人进入的万年地下洞穴里？”都里斯回头望去，忽然愣住了。

“是的，好像是……文字，看不出那是什么，刻的乱七八糟。”

“啊，也许是以前我带我的朋友们来这喝酒时刻上去的，我们刻的到处都是呢。”阿兹头也不回地说。

都里斯看了看这无数石柱石穴孔道组成的巨大空间说道：“不要乱走，我们可能会迷路。”

“迷路？对于一个矮人土系大法师？我们可以在地下任意穿行，哈哈！……啊！”阿兹大叫一声不见了，他站的地方有一个地洞。

“夜盲的家伙！”水华骂道，“给你灯笼草你又不肯用。”

都里斯抢上前去，俯身往下看去：“你还好么？”矮人的哼哼声从遥远的地下传来。“没办法我们得下去，看来还挺深的。”都里斯把一株灯笼草丢了下去，光点一直下落了很久，几乎完全被黑暗吞没了。

“我去吧。”水华从洞口飞了进去，一会儿她喊到：“他没法上去了，你们最好能下来帮我。这里都是尖利石头，你们下来时小心。”

都里斯摇摇头，回头对云迪和维斯特、柯菲尔说：“我先下去看看，你们不要乱走。”他从那小洞口费力地挤下去，下坠后脚触到一块巨大尖石笋时一蹬，一个翻身稳稳落在平坦的地方。

柯菲尔也对维斯特，云迪说：“你们就在这儿，不要乱走。”然后也向那洞口挤去，结果他的大块头卡在了洞眼里，他用力一拍，洞边缘碎裂了，他也落了下去，落地时砸坏了很多石笋。

“什么意思，不愿和我们在一起？还当我们是小孩子么？”维斯特说，他犹豫了一会，也向洞口走去。

“你也不愿和我在一起么？”云迪说。

维斯特停住了没说话。

“你还在猜忌着我？”云迪话语轻缓，听不出她的内心心情。

维斯特站了一会，也从那洞口跳了下去。

上面还剩云迪、康德和罗恩。康德走到洞口前，为难地向下张望，他想就算自己摔不死，不过摔成几块也并不舒服，他还要留着完整的身子去救百亚和琼娜。

云迪这时对他说："你不用担心，和我在一起没错的。"

一边的罗恩笑了一笑："是的，我也相信你。"

过了一会儿，都里斯在下面咆哮着："你竟然把他们留在上面？就算那个女子曾是敌人，但别忘了你们也要有骑士的道德。"

"我本来也不是什么骑士。"柯菲尔说，"我只是一个为主人之死而伤心的武士。"

维斯特默不作声。

忽然云迪的声音从一侧响起来："我不是正和你们在一起么？"众人转头看去，她和康德，罗恩从一边的黑暗中走了出来。

"你怎么会在这里？"柯菲尔惊疑地抬头望望上面的洞。

"这里的地穴四通八达，很容易就找着一条走下来了，为什么要用跳那么危险的动作。"云迪微笑着说。

矮人掉下来时撞在尖石头上伤了腰，只好由柯菲尔背着他。水华收集了一些钟乳石上的滴水，将它们洒向空中，使出她的法术，那些水珠全部变成闪亮的光球，在空中闪烁着慢慢飘落。

"这回亮多了，水华以后我们要叫你路灯工匠水华了。"阿兹受了伤也不放过和水华开玩笑的机会。

当光线渐亮，忽然云迪惊叫了一声。这时历险者们看清了他们所在的环境，每个人都在心中尖叫起来。

一个巨大的头颅就悬在他们面前，巨大的牙齿也比他们任何一个人高两三倍，黑洞洞的眼眶像是黑暗城堡的大门。他们落地的地方哪里是什么尖石头，分明是满地的巨大碎骨。各种各样的大小不一怪物的骨骼、化石。一转头，有的异形的外骨骼就凑在他们面前。

水华尖厉恐惧地叫声长久不停，每个人心中也一阵一阵发麻。

"我们……我们来到了什么地方？巨兽坟场？"

"快点离开这里，"云迪说，她仿佛感觉到了什么，"快！"

正说着，一阵如急雨般的声音响起来，这声音在地下回荡，但他们抬头，什么也看不见。

忽然一股黑雾从那巨兽的眼眶中涌了出来，那是千百只硬壳巨齿黑翅膀的昆虫，从其他的暗处也扑一片片黑雾，它们鼓起的风扑灭了水华的水珠灯，顿时地下又陷入一片黑暗。

"吃人蠹！"柯菲尔大叫，阿兹在他背上喊着，"这些大家伙不会全是他们吃光的吧，跑，跑，跑！"他敲着柯菲尔的头。所有人开始分头乱窜，柯菲尔和康德撞到了一起，都里斯一把抱起云迪就跑，罗恩和都里斯闪电般交错而过，跑向不同的方向，然后罗恩又跑了回来，跟着都里斯钻进了一个洞，他背后是一大堆嗡嗡的吃人蠹。"带上康德！"云迪大喊，但都里斯脚下一刻也不敢停。

"你跑得太慢了！"阿兹从柯菲尔的背上跳到他前面迈开两条短腿跑得飞快。

"你不是腰伤了么？"柯菲尔大叫，几乎就追不上他。

"现在还管什么腰？"阿兹说着就在墙上开了一个土波门，一头冲了进去。柯菲尔也冲过去，可是矮人慌张中没有给他留进来的时间，门消失了，"啪！"柯菲尔一头撞在石壁上，鼻子撞到的地方出现放射状的裂纹。"臭矮人你记住！"柯菲尔捂着鼻子向另一边跑去。这时石壁又出现了波纹，矮人的手伸出来把他拽了进去。

康德站在黑暗中一片迷茫，他在黑暗中刚跑了几步，就被柯菲尔一头撞倒在地，柯菲尔几乎从他身上踏了过去，康德忽然感到很无趣，为什么要跑？他已经没有生欲，也没有痛感，就让虫子把这腐朽的身体啃光吧，但就在蠹的翅膀掠过他头顶的那一刹，琼娜和百亚的笑颜又闪过他的脑间，"她们救的我的生命，现在她们生死不知，我就这样放弃？"蠹的翅膀已触到了他的脸上，康德忽然一跃而起，疯狂扑打着身边的食人蠹虫向暗中跑去。但几只蠹虫已死死钉在他的身上，越来越多的虫追上了他，他的身上渐渐被黑色覆盖。

"康德——！"另一处，云迪在都里斯的怀中大喊，"放下我，我要回去救他。"

"真奇怪，你不是一直想杀死他么？女人是一种口是心非的动物啊。"都里斯嘴里说着，脚下一直不停，"我救不了两个人。"

"罗恩，趴下！"云迪对后面跑着的罗恩喊。

罗恩立刻明白了云迪的用意，他一低头，一道闪光已经从他头上掠过，在他背后形成一个空心闪电球，闪电不断地释放出来，所有飞过那球旁的飞蠹全部被烤成烟雾。

"你受了重伤还用魔法？这样会加重你的伤势的。"都里斯喊。

"比被虫子吃掉好。"云迪又击出了两个闪电球，洞道狭窄，飞蠹的路基本上被封住了，它们大片大片的冲进闪电中消失了。十几只漏网的飞蠹向罗恩飞来，都里斯放下云迪，挥剑迎上去，借着闪电光芒，嗖嗖剑风中，飞旋的蠹虫纷纷被砍成两半，没有一剑落空。最后一只蠹落在了都里斯的脖颈上，正要下嘴咬，被都里斯伸指弹了出去，撞在洞壁上稀烂了。

"好剑法！"罗恩叹道，"就像我……"他忽然停下不说了，云迪疑心的看了他一眼。

"小伙子，你也不差么，你居然能跟上我的速度，换别人早被蠹虫吃了，你的师父是谁。"都里斯问。

"我没有师父。"罗恩忙道。

"哼哼不想说就算了。"都里斯笑一声说，"云迪的魔法闪电持续不了多久，再来一群我们就没法对付了，快走。"

"可是我想回去找康德……"云迪说。都里斯抢上一步，一掌轻击在她后颈上，她晕了过去，都里斯一把扶住

她抱起来道："拯救世界再重要，没有命也是白搭。"他和罗恩向黑暗深处跑去。

"飞飞飞！大家都是有翅膀的，谁怕谁啊。"水华在空中疾飞像一只受惊的蜂，一大群飞蠹跟着她。在密如蛛网的孔隙洞道乃至巨兽骨架中疯狂穿行，这片地下到处散落着怪兽的白骨，灯笼草只能照清身前微弱的地方，怪石坚壁扑面而来，她好几次差点撞在石壁上，好不容易前面出现了一个地下湖，她扑地钻进湖水中，可是大群蠹也随着钻了进去，水中也沉着白骨，而且那白骨上竟也栖生着无数蠹虫，水华身上的灯笼草光在大群黑色蠹虫的翻飞下忽灭忽现。似乎已经被围住了。

忽然水花翻动，水华猛地穿出了水面，蠹虫群也追出来，接着水面一声巨响炸开了，湖水开始急速冰冻，那炸开的水花在空中就凝结成巨大的冰树，把食人蠹冻在里面，而另外冲出水花的蠹身上裹着的水珠也把它们凝成一个个冰块，当当当地掉在冻结的湖面上。

"从小妈妈就告诉我冰冻术最有用，现在我信了。"水华扑着翅膀慢悠悠地飞走了。

"我们迷路了。"都里斯说，他抱着云迪，和罗恩在一片黑暗中跌跌撞撞地走，他们已走出狭长的地道，现在似乎在一个大石窟中，地势渐渐向下，脚下岩石错乱起伏，手也触不到岩壁，一不小心就可能翻滚下去。罗恩走在他前面不说话，紧张地试探着脚下。

幽静的洞穴象远古人还未诞生时，只有远处偶尔的滴水声。脚步声在这里变成异常响亮，像是一下下的岩石破裂声，在洞中回荡，惊扰着不知沉醒在何处的地下巨灵。

凭这回声，都里斯知道现在所在的洞穴大的可以装下一座城市，它南北长的不见尽头像地下的河道，而对面的岩壁也在十几里之外。

而越往下走，滴水声越渐渐多了起来，像是雨的下落，先是一点两点，后来渐快，到了后来几乎像身在大雨中一般，洞顶上到处都滴下水来，脚下岩石也湿滑无比，每个人的靴子都湿了。而洞中也不再安静了，前方传来了奇异的声响，他们往前走着，那声渐大了起来，先像一群人在窃窃私议，后来像几千人正在拼命的鼓掌，再听象上万骑兵的铁蹄正渡过冰川，最后像无数地下的精灵正在放声大笑。

"我们走近了什么？那是什么？"维斯特终于忍不住说。

"我想，是一条大河。是由洞中的渗水长年形成的吧。这儿上游可能有个地下湖。"都里斯说。

"是冥河水，通向黑暗的故乡，带走所有的希望……和幻想……"云迪的声音低缓地响起来，她已经醒了。

"你的脸上湿了，是冰水滴在你脸上么。"都里斯轻轻放下云迪，忍不住伸手去拭她脸上的水珠。

云迪轻轻拔开他的手："你的视力在黑暗中特别的好呢。"

都里斯不小心暴露了自己的秘密，有点窘迫，但很快沉稳了："我只想知道你究竟在为什么忧伤？"

"每个人心里都有隐藏在黑暗中的过去吧，光明照不到那里，像你一样。"云迪在黑暗中微笑着。

"……你究竟知道我些什么？"都里斯忍不住问。

"我只知道你潜藏的忧伤，有着不肯让人触及的痛楚，我的读心术也读不进你那极大痛苦守护着地方……你好像并不在乎华尔金的死亡？"

"……和你这样一个女人呆在一起是危险的，你太聪明，而又那样——不可捉摸……"都里斯咬了牙道。

"像你一样不可捉摸么？"云迪还是那种浅淡如水的微笑。都里斯知道她的笑容如清弱的溪水，内心却像海洋。

"啊——"罗恩在河边喊起来，"河里好像有什么东西，它刚才把浪溅到我脸上了。"

"河里的怪兽叫恐惧。"都里斯站起来说，"它专门吃胆怯的人。"

罗恩听出都里斯的嘲笑，定了定神，又伸手去试河水，忽然一只手从水中伸了出来，紧紧抓住了他。"啊！"罗恩挣扎着后退，都里斯举剑跳过来，可是他随即长出了一口气："维斯特，你怎么会在水里？"

"我是从上面掉下来的。"维斯特指着上面的岩顶，"我跑着跑着，一脚踩空，就掉下来，这水，这水……我以为我再也爬不上岸了。"

"不过是一条地下河，我还以为你很强。"都里斯说。

"你说什么！"维斯特气冲冲地冲过来，但是河岸边乱石把他绊倒了。

"现在不是吵架的时候。"云迪说，"我们丢掉了康德，但我能感到他的黑暗力量还存在着，似乎在河的那边。"

"不可能！那个家伙怎么可能渡过河去的呢？你确定你感到的是康德而不是别的什么？"罗恩说。

"很微弱的黑暗气息，不应该会有别人的。"

都里斯看着云迪想了想："是的，我们过河。"他严肃地说。

"还要下河？"维斯特大叫，"我可不想再下去一次。"

"现在不是胆怯的时候，我们必须在一起，找到阿兹，不然就没法走出地下了。"都里斯说。

康德身上带了一群蠹在慢慢地走，那些蠹只是附在他的身上却并不咬他，也许它们也不喜欢死人的身体。渐渐地康德全身像穿了一层盔甲一样。他木然地向洞中深处走去。穿过一条又一条黑暗甬道，也不知走了多久，他听见一种宏大而持续的声音，却不知它来自何处，好像是从脚下传来。而此刻，在他脚下一层的洞窟里，都里斯一行正在准备渡过汹涌的地下河。

"我打赌这河里一定有什么东西。"维斯特说，"它这么深，这么大的浪，一定有什么魔力在推动它。"

"我想那只不过是这的地势特别倾斜而已。"都里斯说，他为难地看向坐在河边的云迪，想着怎么带她渡过

这条河。

云迪看出了他的心思，她笑着说："你不用担心我，我自然有办法过去的。"

"不要滥用魔法力，那会影响你的伤势。"

"我恢复得比你们想象的快，我的疗伤术比我的破坏术更精湛。"云迪甩了甩她的长发，看着河水说。

维斯特搬起一块巨石，丢进河里，但还没沉下水就被冲走了。他摇摇头开始深呼吸活动身体。这时都里斯走过了他身边，"我先来吧。"

他猛地向对岸跃了出去，他非凡的眼力看准了河中心一块若隐若现的石头，脚在上面一点，又再次跃起，但河面实在太宽，他在离对岸还有三分之一的地方掉进了水里。

河水竟然冰冷刺骨，像针扎进身体里来，都里斯感觉到这不是一种普通的寒冷，它直入体内，让人的血液都滞缓了，都里斯十分吃惊，这河水中果然渗有魔力，他发现自己的动作变迟缓了，身体僵硬，渡河的意志也开始消失了，他似乎听到女子声音正在自己耳边轻声歌唱，像传说中的睡河水妖召人入死亡之境。他奋力集中自己的精神向对岸冲刺，好几次差点被吸入深深的河底神秘幽暗中。当他的手终于触到河岸的石头，整个人就累得倒在那里。

忽然什么东西在他身边动了一下，都里斯猛一抬头，眼前的人竟然是云迪。

"你怎么过来的？"都里斯惊问。

"不，是你游回来了。"云迪美目弯弯地笑着。

都里斯猛一下跳了起来，接着他看见了维斯特和罗恩，也坐在河边的石头上看着他。

"天哪，这河水中定然是有女妖，她迷惑了我的方向！"都里斯大叫起来，然后他一回头，愣住了。

宽广的河面上竟然横跨起一道弧形的冰桥，长长短短的冰棱垂在冰桥下方，显然是有人先把河水激起在半空形成弧然后让它凝结，这不仅需要极强的魔力，更要优秀和精确的控制术才成完成。

"你又欺遍我！这里分明就是河对岸了。早知道你要造桥我为什么要游得半死？"

"因为你总是小看我而自以为是。"云迪说。

"不过要从冰桥上走过来还真是不容易呢，不是长期训练过的战士很容易掉进水里的。"都里斯拧着衣服上水说。

"那是给维斯特和罗恩用的。"

"那你呢？"

"我是从河面上走过来的。"

都里斯看了一眼罗恩，罗恩点点头："我还是第一次见人可以踏在水面上行走跳跃。"

"匪夷所思的魔法，这个大陆上有你这样出众的女魔法师为什么我以前从未听说过你的名字？"都里斯皱皱眉头。

"我不过是无名小卒。"

"还有无限水骑士团，我只知道他们是菲斯城的，如果他们有像你和维斯特这样一批人名气应该比现在响得多。"

"我们是新加入的。"云迪还是微笑着，可都里斯越看越觉得那笑后隐藏着什么。

向前走不久，来到巨大的岩壁前，岩壁上有着大大小小的石洞，于是四人又开始了他们的迷宫漫游。全由云迪用感应追踪着那黑暗力量指引着方向，她用魔法在掌心聚起光球照亮。都里斯满心疑惑地跟着，罗恩在第三，维斯特默默地走在最后。

不知走了多久，云迪忽然指着前面的一个石洞口说："仿佛就在前面了。"

"你确定那是康德？"都里斯问。

这时一个大笑声在洞穴里猛地响起来，都里斯猛地拔出了剑，却发现大笑的人是维斯特。

"维斯特，你怎么了？你的笑声就像被妖魔附身。"都里斯说。

"我有不祥的预感，我想我们又要落入她的圈套，我可不想像骑士团其他人一样化成一道黑烟……"

"维斯特你还认为我……"云迪说，但维斯特大吼着打断了她。

"难道不是么？你这个和魔鬼谈话的女人，你们之间必然有黑暗的契约，你要把我们一个个出卖给邪恶！"

"好吧！如果你这样认为！我不需要你们跟着我！"

维斯特哼了一声，转头就走。

"等等，你去哪！"都里斯大喊，"你在黑暗中看不见东西，会一辈子走不出这里的。"

"也比自己走到恶魔的口中去好，我心中不祥的预感让我快离开这儿！"

"胆小鬼！回来！"都里斯喊。

"我不知道你们间有什么事发生，但现在我们不能分开！"罗恩追上去一把拉住他。

"相信我，不要自投罗网。"维斯特看了看罗恩，甩开他的手向另一方向跑去。

罗恩回头看云迪："我们得去追他回来。"

"是的，不要跟着我，我可能会把你们带进地狱去的！"云迪低头悲凉地说。

都里斯长叹一口气："我也不知道我在为什么忙，只是我不愿看到人们互相猜忌，我也愿意信任你。"

"不，不要信任我，连我自己也不能信任自己。也许，就让我一个人面对这一切会更好。"云迪独自向前走去。

都里斯站在那看着她的背影，觉得这背影如此孤独。他怔怔地看了一会，还是跟了上去。

河水的声音早听不见了，这边的洞窟干燥而闷热。"这儿的地下也许有熔岩呢。"罗恩道。

忽然云迪喊一声："谁？"她手中的光球飞了出去，光球左穿右绕，似乎在追踪什么。随着光球的飞行，洞中无数石柱石钟的影子也乱晃起来。当光球砰一声在洞壁上撞成一团火星，洞中重又黑暗下来。

"是什么？"都里斯抢上前问。

“它速度很快。”云迪说,“像是个人形的东西。”

“这里好像有股腥味。”罗恩说。

他们摸索着向前走,都里斯忽然停住了,“看来我们来的不是地方。”

十六 混战

云迪再次点亮了魔法的灯球,微弱的光线中,能看见前面黑影中有个小沼池,有气泡正不断地从里面冒出来。那潭中翻动的竟是粘稠的红色。

“天哪,这是什么?”罗恩惊道。

“是血池,我想我们闯入了魔人的安居地了。”云迪说。

“这就是你感知到的黑暗力量?你果真是把我们带入魔域呢,快离开这!”都里斯道。

“难道你不想趁它沉睡时杀他么?”云迪开始聚集手中的能量。“这是个大好机会,也许这就是我们上次遇见的魔人。”

“不!”都里斯一把抓住她的手,“我不想惹麻烦。你的伤也不足以使用攻击魔法。”

“嘿,看这儿。”罗恩站在高处一个石柱旁压低声音道,“这儿有一段锁链,断在地上。”忽然他觉得有什么东西从一边闪过,他一抬头,却并没有看见东西。

云迪手中的能量快聚集到最强,“立刻停止!不要惊动它!”都里斯低声喝道。

云迪笑道:“不可能了。”忽然手中的光球向右面黑暗处射了过去,呼啸着从罗恩身边擦过。黑暗中忽然有什么东西跳了出来,光球追逐着那黑影,在洞的一角猛烈炸开。地也震动起来。

“哼哼哼”的笑声从黑暗传出,暗中伸出了奇怪的尖刺,接着一个巨大的身形显露了出来。

“居然能被你发现,怪不得魔人都说无限水的云迪是不好对付的。”这个怪人有平常人的两倍高,粗壮的身体中突出巨大骨刺,脸上的五官挤成一团,长着肉须。正是黑骑士手下异形夜神军团的鲁卡迪诺。他身上有些焦黑,似乎刚才云迪的魔法击中了他,但看起来它并没伤着多少。

“你们也来到这里了,”云迪说,“黑骑士也来了么?”

“杀死你们这样的小虫需要黑骑士大人么?”鲁卡迪诺狂笑着。

云迪露出冷冷神色:“那就试试啊。”她手中的魔法再次急速汇聚,但她的气息也急促起来,她压抑着自己的咳嗽,身子轻微的抖动着。

“不要再用魔法了。”都里斯护在了她的前面,“有我在,女人退后。”

“什么叫女人退后?我讨厌你的傲慢。”云迪瞪着他说。

都里斯笑笑,对着鲁卡迪诺举起剑:“丑陋的家伙,让我来结束你的性命吧。”

他们对冲了过去。都里斯的剑刺进了鲁卡迪诺的身

体,却卡入了骨刺之中拔不出来,鲁卡迪诺吼一声猛地旋转身体,都里斯连剑一起被带得离地而起,他只得放开剑,在空中一个翻身在另一边落下。

“这种小东西能够伤得了我么?“鲁卡迪诺大笑着拔出剑,用手将它一折为二,丢在地上。

都里斯有些不知如何是好。可是这时地上的剑忽然飞升起来,在空中发出光华,重新接在了一起,锋利如新,还发出耀眼的魔法蓝光。

“试试这把剑如何?”云迪对都里斯笑着。

鲁卡迪诺狠狠瞪向云迪:“我没想到有人打仗还随身带着修补兵器的铁匠。”

都里斯拿过那把剑重新冲向鲁卡迪诺,这次剑直刺入他身体深处,魔法蓝光在他的身上游走,鲁卡迪诺大叫一声,一手抓住了那把剑,另一只手重重地打在了都里斯身上。都里斯摔出老远。

鲁卡迪诺拔出那把剑,血狂喷出来,这次他再不敢去折那闪着电光的剑,将它远远的丢出去,插在洞壁上。

都里斯躺在地上,胸口难以呼吸,这时忽然一股淡蓝光华笼罩了他,他的感觉一下子好多了。

“哦,该死!”鲁卡迪诺骂道。

“你不知道我还是优秀的医者么。”云迪笑着说。

“我最讨厌的就是医疗法术!”鲁卡迪诺向云迪扑去,可是一道闪电扑面而来,把他打得倒退出去,浑身好一阵麻痹,如果这时都里斯已经爬起来,他可能早就被击倒在地了。“

“最重要的是,你要记住,我是个优秀的魔法师!永远不要轻视一个魔法师,你的长辈没有教过你么?”云迪立眉道。

“一个剑士加一个魔法师的组合么?呵呵这对于一个异形战士来说这算不了什么。“鲁卡迪诺说道,他的身体里忽然传来格格的响声,随着一声大喊,他体内的骨骼像支架一般伸展了开来,云迪和都里斯惊异着看着一

只巨大的怪兽出现在他们眼前，头上、腿上都是如刀的尖角。

罗恩冲过去拔石壁上那支剑，那怪兽一摆头向他冲去，撞断了好几根石柱。罗恩随着石块滚落下来。落入黑影之中。

云迪的手中射出几支光箭，全部射进了巨兽的体内。但这似乎对它毫无影响。“它变身后抗魔法力更强了。”云迪有些吃惊。

都里斯在东跳西闪的躲避着巨兽的撞击，而云迪改用电击或是火球攻击变身的鲁卡迪诺，却都收效甚微。鲁卡迪诺的巨大脚步声和吼叫声在地下回荡，像要惊碎他们的心脏。

“光系，火系，电系……都对它不起作用……这家伙到底怕什么？”云迪喘息着，“我不相信你百法不侵。”云迪左手握住了右手手腕，艰难的再次聚集力量，“水系冰冻术——血液凝洁！”

蓝光从她的手中射出，一片蓝雾笼罩了鲁卡迪诺，渗入他的厚皮之中，鲁卡迪诺痛苦地吼了一声，动作明显得迟缓了。

“他的血液开始凝冻了，都里斯！”罗恩从石块中站起来喊着，一伸手将剑扔了出来，都里斯纵身而起，接住了那把剑，一个空翻落在这巨兽的背上，把剑高高举起就要刺下。

忽然鲁卡迪诺的背脊上几根骨刺猛地伸长刺了出来，都里斯粹不及防，一根骨刺刺人了他的胸口，另一根穿透了大腿。他被那骨刺顶在了空中。骨刺再一收，都里斯从鲁卡迪诺背上翻落在地。

“都里斯！”云迪惊呼着，一面催动她的冰冻术。鲁卡迪诺皮肤上渗出白气，一层冰霜出现在他身上，但他仍然能动。“这一招的确让我很不舒服，但可惜你没完全恢复魔力，这么弱的力量奈何不了我。”鲁卡迪诺发出低沉的声音，它抬起前足向地上的都里斯狠狠踏了下去，都里斯眼睁睁看着那巨大的蹄子踩下来却挣扎不起来，忽然好像什么人拉了他一把，他嗖地一下移开了，鲁卡迪诺踩了个空，地上飞溅起碎石。

鲁卡迪诺转头望着云迪：“移物术？哼，就算整个勒方卡魔法全书里的魔法你都会也没用，我看你没有多少力量来使用它们了。”

云迪的脸色已经苍白得吓人，她的手指在颤抖，同样毫无血色。刚才连续的使用魔法使她本来受魔法伤害的身体更加虚弱，她抬手却再难发出一点魔法光辉。

“你们的命运就到此为此了！”鲁卡迪诺喊，再次向地下的都里斯踏了下去。

“住手，不，住蹄，你这头笨牛！”一块石头打在了它的脸上，那是罗恩从远处扔过来的，鲁卡迪诺毫不在乎，一脚踩了下去。

这次他的蹄子踏在了都里斯身上，把都里斯深深的踩进了地下，连鲁卡迪诺的腿也深陷了下去。

“啊！”罗恩，云迪，鲁卡迪诺三人都惊呼了起来。

“怎么会这样？”鲁卡迪诺喊道。他感觉自己刚才像把都里斯踩人了沼泽里。力量全部被地面吸收了，现在地面却又开始变硬，他想把腿拔出来却已很难了。

“水系冰冻术——血液凝结！”又是一束蓝光射到了他身上，这次鲁卡迪诺支撑不住了，他的身体格格作响，抖动着挣扎转过头在看云迪：“你……你居然还能用……”

“是我。”一个翼精灵得意扬扬地飞到他的一根长角上立住，“水系魔法专家水华。”

“当然还有我！”一个矮人急着从地下跳了出来，“土系大师，矮人精英阿兹。”

“我讨厌用魔法的矮人！”鲁卡迪诺说了最后一句话，就冻住不能动弹了，全身泛出蓝色，能看出他的皮肤上的血管全变成蓝线像一张网清晰可现。

这时柯菲尔也从矮人开的土行门出口走了出来，扶着都里斯，让他轻躺在地上。“这儿打得真热闹啊，我好像错过了。”

“好了，由于我的及时出现战局扭转了，现在让我们来慢慢剐他吧。”阿兹得意扬扬地说，同时跳过去揪住又抽身想躲进黑暗中的罗恩，“你为什么见了我就跑呢？”

“你们怎么找到这里的？”云迪缓缓地说。

“这洞穴里的通道四通八达，我们一直在附近绕，这儿打斗的响动这么大我们就循声而来了。”水华说。

都里斯挣扎着想站起，云迪轻身说：“你不要动。”伸手出去，发出的淡蓝光辉轻像一只柔软小手轻抚着都里斯的伤口，都里斯感到心中一阵温暖。他忽想：“若是今后战斗的日子里，都有这样一个人尽心为我治疗，该有多好。”他不由将眼去望云迪，云迪的手轻轻划动操纵着那蓝光，脸上隐约有喜悦神情，目光也如泉水轻绵，绿色长发稍有些乱，挂一缕在额前，更显了柔美。都里斯心中一动，忽然触到了内心的痛处，他动了一下，哀叹了一声。

“怎么了？你哪里痛了？”云迪忙问，都里斯露出苦笑，摇摇头。他想这女子纵然会读心术，却也难以触及他那内心深埋的东西，那是他故意尘封的回忆。想到云迪在与他作战时那神情，却是与现在完全不同的英气凌人，他不由在心中提醒自己：“你忘了你的伤了吗？不要把心交给女人，永远不。”

忽然云迪呻吟一声，手扶上额头，身子晃了一下倒在了地上。

都里斯一惊：“她替我疗伤耗尽了自己的力量。”想站起去扶她，却伤口剧痛，再看周围，竟没有人上前去扶她，因为柯菲尔、阿兹、水华全都还对把他们全囚人城堡地牢的云迪怀着恨意。

这时罗恩挣脱开阿兹跑上前去扶起云迪，对众人喊到：“你们谁会医疗术或是有药品的呢？”但没人吭声。

都里斯看见云迪依在罗恩怀中竟不禁有些心中难受，“上前扶她的本该是我。”不由心中暗恨自己的力量还是如此不济。“我不能保护她，还要受她的照顾，我从来就没有强大过，我从来就不能让关心着自己的人得到依靠。”往事又在刺痛着他，却比伤口的痛楚更难以忍

受。

“天哪!这是个什么东西。”水华看见了那个血池。

“好像是魔族的血池,魔人平时就栖息在这里面。”阿兹说。

“刚才那个东西就是从这出来的么?”

“不,”罗恩说,“我也不知这里面有没有魔人,刚才打得这么凶这血池里也没动静,也许是空的。”

“为了保险起见我再来个冰冻术把血池也冻起来吧。”水华说。

她正要施法,忽然嗖的一声,一支箭飞来,把她从空中带走,钉在了石壁上。

矮人惊叫起来,不顾一切地跑上去,仰头看着钉在高处的精灵,那箭头对于一只翼精灵来说简直是太大了,但还好它只是穿过了水华的翅膀。精灵在上面痛苦地抽搐着。

“是谁!”柯菲尔望向箭飞来的方向大喊,但一支箭迎面而来,正射入他张大的口中,从颈后身后穿了出来,他再也发不出一个音,瞪着大眼摔倒在地。

都里斯挣扎着爬起来,刚跪起身子黑暗中的箭已经到了,他大叫一声手抓着胸前的箭矢倒了下去。

矮人正一跳一跳想够着高处的精灵,他回过头来恐惧地看着这一切,他想下一支箭可能就轮到他,他无比迅速地在岩壁上打开一扇门,这时黑暗中的箭向他飞来,矮人几乎和箭同时飞进了门里,门一下消失了,箭的一半露在石壁外,石壁内传来矮人痛苦的叫声。

罗恩紧拥着半昏迷的云迪,冷眼看着黑暗中,他知道下一只箭就将是他们。

扑,破空之声响起,罗恩以他迅捷的速度一纵,带着云迪翻入了后面的血池中,那箭从他背上掠过去,带着他的一片衣衫钉在了石上。

刚才还喧哗的洞中一下安静了下来。胜与负转眼相易。

从黑暗中那箭手慢慢走了出来,他身子瘦长,皮肤像紫色的皮革,头上隆起个高高的尖顶,像戴着一个小丑的高帽。

他来到冻僵的鲁卡迪诺面前,嘲讽地说:“如果黑骑士大人知道你坐在这和人类和精灵聊天,他一定不高兴。”

鲁卡迪诺青色的脸上有点发紫。但他还动弹不得,嘴张了张什么也说不出来。

那魔箭手看了看地上的柯菲尔和都里斯,跨过他们来到了血池边。眯起眼睛,又搭起一支箭,瞄准了那气泡泛出的地方。

扑,它一箭射了进去,血池中的粘稠的血被箭的力量带起了一个急旋,直旋到血池深处。魔箭手的眼睛眯成一道缝看着,忽然看见有什么在旋涡里一闪,他紫色的脸上露出了笑意。

但是他的笑忽然一下崩碎了,脸上露出惊愕,他低头看自己的前胸,一把剑从那里穿出来。

魔人如果站在他的身后,显然他是用地行术从血池中潜了出来。用手一推,那魔箭手从剑上脱出来,摔入了血池中。

“你们很吵啊,我厌恶打扰别人午睡的家伙!”如果冷冷地说,将手中的一支箭一折为二。

血池里,罗恩带着云迪慌忙地探出来,正要上岸。如果站了他们面前。“弄脏我血池的家伙,你好像知道血池中是可以呼吸的。不过小聪明并不能让你们多活多久!”

忽然如果的脸色一变,一把剑也刺在了他的后背上。是都里斯,原来他刚才抓住了那箭杆使箭未射入太深。

但如果并没倒下,他把剑猛地向后挥去,一声沉闷的响,都里斯被击飞了出去。他伤得太重,刚才那一剑没有力量。

“想学我从背后偷袭么?可惜你得有我的速度和魔力才行。”如果回身说,他皱了皱眉,手伸到背后拔下插在他背上的都里斯的剑,“可惜我的战甲刚长好,又刺破了。”

忽然背后扑嗵一声,罗恩带着云迪又跳回了血池里。

“嘿!”如果气恼地大叫,显然他不想毁了他的血池。“有种你们就不要出来。”他恨恨地说。

“六翼神龙军团的小子们很骄狂呢。”忽然有人在他身后说。

如果回头,看见两个魔战士正从高处石台上走下来,他们穿着与如果相似的黑色战甲,只不过花纹与样式稍有不同。

“哦?是地狱火军团的家伙么?这又是哪个大师把你们召唤来了?刚才那个魔箭手也是你们的人?”如果冷笑道。

“在下是地狱火军团的萨斯蒂凡尔和凯若明康,受黑骑士的命令来处死两个反叛魔族的败类。”一个高个魔战士说道。

“又是黑骑士,地狱火军团也投靠他了么?两个反叛者?说的是你们自己吧。为什么要反对大祭司?”如果怒问。

“还不明白么?小子。魔族要重建帝国,就要把所有亡灵族从地下赶走!为大祭司卖命的家伙,就是魔族的叛逆!”

“我们来地上后地下到底出了什么事?”如果恼怒地问。

“你不必考虑这些事情,只需要把头交给我便好了。”萨斯蒂凡尔傲慢地说。

如果怒火中烧,这些变故让他烦躁不安,他大吼一声冲上前去,一剑劈向萨斯蒂凡尔。

然而他这迅捷无比的一剑被萨斯蒂凡尔架住了,然后凯若明康飞起一脚踢在了如果的胸前。如果摔倒在血池边。

“结果他!”两人一纵身跃了过去。

如果见势不妙,一个翻身也栽进了血池之中。

萨斯蒂凡尔对凯若明康交换一下眼色,他们双手聚

起光球，就要向血池内发射。

忽然背后又有人喊："嘿！你们两个！"

两人一回头，却看见一只巨大的胖蠕虫正在远处对着他们，蠕虫的旁边站着魔人难道，他一脚踏在火山虫阿肥的尾巴上，对他们笑道："再见！"脚往下一踩，阿肥嗷的一声，大嘴一张，一个巨大绿色火球扑面而来。

两个魔人大叫着变成两团火摔入池内。

难道也冲到池边，对着里面喊："如果，你没事吧？"

没有回音。

难道想了想，把手中找回来食物一扔，也跳进了池子。

阿肥一摇一摇地挪过来，咕噜着在池边徘徊。

血池中泛着气泡却毫无动静，所有的人都死了吗？

忽然传来格格的响声，鲁卡迪诺已渐渐开始动弹。

他把巨大的头转向倒在地下的都里斯，狞笑着。

都里斯伤重得难以爬起，只能眼睁睁看着鲁卡迪诺慢慢地恢复，挪过来。

都里斯眼中忽闪过一丝狠毒神色，他把手伸入怀中不知握住了什么。

忽然洞壁上啪的一声响。

鲁卡迪诺转头看去，却什么也没有。

他转回头来，想想不对，又猛地转过头去。

地上掉着一只箭。

那本该是射中精灵水华的箭。

鲁卡迪诺眼珠一转，忽地大喊一声，身上的尖刺猛地有一根射了出去，穿入远处黑暗中，黑暗中转来一声惊呼，是女子的声音。

忽然都里斯的身边地面显出波纹，矮人阿兹探出身来，抓住都里斯就往地下拖。

"早料到你要出来了！"鲁卡迪诺大喊，一根尖刺又向阿兹脚下射去。

阿兹吓的猛地从地下跳出来，拖着都里斯就跑。鲁卡迪诺一根尖刺又射到了，都里斯使出仅有的力气举拳把那如投枪般的长刺击了出去。

这时嗖的一声，鲁卡迪诺刚才射向黑暗中的那只投枪竟又飞了出来，鲁卡迪诺变身后笨重，措不及防那刺扎入了他身体。接着黑暗一个女剑士跳了出来，在血池边捡起都里斯的剑对准鲁卡迪诺。

那就是无限水的百亚，她刚磨断锁链从魔人手中逃走，听到战斗声又偷偷折了回来，正看见阿兹把水华救了下来。可被鲁卡迪诺发现了她的踪迹，向她射出了尖刺，但她手疾眼快地将它接在手中。

阿兹连忙拖着都里斯跑到了百亚身边。都里斯被他拖着在地上磕磕碰碰，差点就晕死过去。

双方对峙着。百亚目前很虚弱，而鲁卡迪诺也还没完全恢复活力，此时洞中只能听见巨兽鲁卡迪诺那粗重的气息。

忽然黑暗中响起了脚步声。

这回又会是谁？

十七、圣骑士还是魔王

脚步声在黑暗中停下了。

鲁卡迪诺和百亚都紧张地转头张望。

忽然嗡一声，一群食人蠹从暗处冲了出来，直奔三人而去。

阿兹大惊，连用地行术也来不及了，拉着都里斯一下跳进了血池里。百亚不知深浅，拿剑挥舞着赶那些蠹虫，很快被围住惊叫起来。

忽然阿兹的手从血池里伸出来，抓住她的腿一把把她拉了进去。

这下所有的蠹都冲向了鲁卡迪诺，这个家伙变身后又大又笨重，不一会就被咬得浑身是血，他大叫一声，也嗵地跃进血池里，溅起好大一片血水。

蠹虫能入水，但对粘稠的血池却不愿进入，他们嗡嗡地在外面盘旋着，不一会，又全飞回了黑暗中。

暗处，一个人慢慢走了出来，他浑身爬满了蠹虫。

正是康德！

血池里

"你们不觉得这里太挤了么？"阿兹一入血池，就发现自己的身边形成了一个气泡，使自己得以呼吸，同时一些白丝开始在气泡外长起来，像是要结成一个茧。他好像碰到了很多东西，但血池里根本什么也看不清，他觉得有什么拉住了他的脚，连忙蹬开他。

只听血池里吵成一片。

"六翼神龙的笨蛋们，我们上去再打三百回合。"

"谁踩在我的头上？"

"嘿，不要打自己人。"

"啊？谁在放魔法电？"

"不要靠过来！"

"有人咬我！"

"我再也不想呆在这团鱼子酱里了！"

"都从我家里给我滚出去——！！"如果气急败坏的声音。

一声闷响，血池里血水拱起一个圆球，然后哗地炸开，血池外的康德惊奇地看着一大堆人和怪物从里面飞出来，纷纷摔在地上。

"谁用了爆裂术？想大家一起完蛋么？"摔在地上的地狱火军团的萨斯蒂凡尔大骂。

"小心！"百亚惊呼，这时康德身上栖着的蠹虫已腾空而起，各自寻找目标冲去。

诸人都顾不得打斗了，全慌乱着对付这些蠹虫。

不过他们也都是身经百战的战士与法师，一时的慌乱之后，剑光与魔法中，那几百只蠹很快灰飞烟变了。这时他们才看清那个起初被蠹包裹着的人。

"康德？我们都快忘了他了。"如果说。

"这就是康德？世界命运的关键人物？和我想象中差太远了。"萨斯蒂凡尔说。

康德不知道自己现在什么样，但他讨厌这些人打量

他的眼神，他宁愿自己身上多一些蠹虫。

“杀了他。”如果说，“不管他得没得到封印魔王的法器，就是现在，一直要阻止黑骑士。”

他和难道两人冲上前，可萨斯蒂凡尔和凯若明康拦住了他们。

如果跳过去按住萨斯蒂凡尔便打，他们翻滚扭打在一起，什么招数全然不顾了。另一边凯若明康也和难道打在一起。

鲁卡迪诺挣扎着爬起来，发现都里斯正摔在他背上，他猛地跳着，可都里斯死死抓住他身上的角。

这时云迪手中的一道电光打在鲁卡迪诺身上。

“啊呀，她的魔力又开始恢复了，见鬼。”鲁卡迪诺大叫。

“现在我们该做什么？”百亚喊。

云迪一愣，咬了咬牙：“杀了康德！不能让他为魔人所用。”

百亚看向康德，一愣，举剑就跳了过来。

“你……你就是康德？”

“不，你不认识我了么？我是想来救你的。”康德大喊。

百亚犹豫着，剑慢慢顶到了康德胸前，忽然她的手被人抓住了。

是都里斯用手抓住了百亚的手腕：“我说过，我不会容许以什么拯救世界之类的借口去杀一个无辜的人，不论这名义有多高尚。”

康德惊得目瞪口呆，“你们……你们为什么要杀我？”他大喊，“究竟为了什么？”

百亚甩开重伤的都里斯，再次把剑指到了康德胸口。

可她的剑停下了，她望着康德苍白惊愕的脸，似乎很难下决心刺下去。

她的手颤抖着，忽然她丢下剑，哭泣起来：“不，我做不到！”

“百亚！”云迪急得大喊。

忽然百亚身子一颤，表情变得惊愕。

那是一支箭穿过人群中的缝隙疾射而至，穿入了她的胸口。

云迪猛地回头，那个尖脑袋的魔箭手正站在人后。他还没有死！

作为一个魔族，他虽受了重伤也却能在血池中得以恢复。

“比利迪斯，做得好！”萨斯蒂凡尔一面对如果缠斗，一面喊到。

“百亚！”云迪惊呼着，她大怒起来，尽全身之力击出一道闪电，魔箭手比利迪斯没能躲开，一声痛苦的嘶鸣被击中。这时难道以迅雷不及掩耳的速度跳了过去，一刀将比利迪斯砍翻在地：“谁要你弄坏我的标本材料！”

百亚倒在了康德的怀里，身体颤抖着。康德抱住她不知如何是好。

“康德，跑，快跑！”阿兹大喊。

康德一惊，抱住百亚往黑暗中跑去。

鲁卡迪诺想追上去，但阿兹的土系魔法再一次使他的蹄子深陷石中。

康德在黑暗中不知跑了多久，感觉百亚的身体在他怀中越来越冷了。前面传来了巨大的轰鸣，像无数魔鬼的笑。

他们最终在那巨大的地下河边停了下来。头顶洞壁的凝水成片地滴下来，在地面上溅开。

“为什么？这一切是为什么呢？”他颤声问。

“不知道，我也不知道。”百亚露出惨淡的笑，“有些事我们都不知为什么，但我们……不能选择。”

因为莫名的事而厮杀？因为可笑的欲望而杀人？

“康德，我想过要杀死你……请你原谅我……”

“不要再说这些了，你也救过我的。”

“我……很冷啊……”

康德的身体也是冷的，他没有体温可以温暖她。

“我一直在想……是什么……使我们相遇……又是什么……使我们厮杀呢……”百亚忽然抓住了康德的手，“康德……你答应我……你不会……放出魔王。”

“我怎么会？不可能的！”

“可是……有时，我们不能抵抗……我们太弱小……”百亚的声音小了下去，“答应我么？”

“是的，当然。可是……你们到底是谁？你们怎么能知道未来？”

百亚露出了微笑：“我们……就来自未来。”

她不再说话，身体也不再颤抖，像是长久的劳累之后终于安稳入睡了，握住康德的手已完全冰冷。

空中无边的滴水如雨而下，打在两个冰冷的人身上。

长久的静默，只有涛涛浪声。

在这静默声中，康德的身子在无声的抖动。

未来？康德想到。

因为我未来会做下令他们痛恨的罪行？所以无限水骑士团来到这里想杀死我？

可我现在已经死去了，他们的任务完成了么？

我会做什么事，令他们宁愿付出了自己的性命来杀死我？

一把冰冷的剑已经架在了康德的脖子上。

“这回又是谁想杀我？”康德头也没回，像任何一个亡灵族那样对危险毫无感觉。

“是无限水骑士团的维斯特，请记住我的名字，因为我不会像云迪一样对你手软。你杀了百亚？你这可耻的人！”

“我都不知我做了什么？你们怎能因我未来的罪行而杀我？我不会死在你们手上的！”

康德忽然抱着百亚向前冲去，跳进了大河里。

原来这水，竟是温暖的。

水没过了康德的双耳，他听见无数女妖在他身边轻

柔的歌唱,像圣歌一样安详。

死亡来临了么?

耳边忽然又响起老人的吟唱,那是童年在村庄听到过的《若星汉史诗》:

"最深的海底
和最遥远的天空
都是同样的黑暗神秘
凡者世间行走
千里万里
遥不可及
因为他们没有飞升的翅膀
划破未知的剑……"

康德觉得自己也在飞翔了,有轻柔的手托着他,他不知是上升还是下降。

星空倒转,时光飞旋,过去的场景飞掠而过。

幼时在若星汉星空下的旷野奔跑,长大后出来历险,被人像沙袋一样的抛在空中,被群氓嘲弄殴打,被怪兽追逐,莫名地行走在世上,莫名地结束了一生。

这一生如此可笑,他们在为他而争执,好像每一个人都有权决定他的生死。自己却连发言的份都没有……

就这样死去?

康德开始大喊,水灌进了他的口中,大串的气泡冒出来,他开始挣扎,托住他的女妖惊散而去。

忽然他脚踩到了水底的沙土,他睁开眼,这里没有急流,是一片极静极暗的世界。

但他的眼睛仍能看清一些东西。

潜流扬起尘雾,水曲折摇动了极微的光线,朦胧中他看见有一个人正坐在水底的石头上沉思。

水妖们像无数微小气泡组成的鱼一样游来,绕着那影子盘旋,抚摸他又去。

康德好奇地走过去。

走近时,他看清了。

那不是一个人,而只是一副盔甲,从头盔到战靴全套的骑士盔甲。奇怪的是这盔甲居然像一个人托住了下颚在沉思状。

康德把头凑近向那头盔里看去。

他仿佛听见了沉重悠长的呼吸声,像是大海的巨潮。

……

康德从另一边上了岸,他将百亚葬在河底,那儿将无人打扰她。冰河的水将使她的容颜永存。而康德却还要面对腐朽的自己和可怕的人群。他把在河底找到的盔甲也带了上来。它们十分的沉重,黑乎乎的,上面附了一层河泥,但用手指一抹,顿时便有晶亮的光泽露了出来。

看起来是一套很不错的装备。

可是这对于一个心如死灰的人,又有什么用呢?财宝对一个弱者来说只能是灾殃。

背后忽然一个声音冷冷地说,"你终于找到它了,很好。"

维斯特竟然已在岸这边等着他。

"它?它是什么?"康德问。

"如果不出意外,这就是那上古的圣战装备,蕴藏着神殿战争时圣骑士的力量。"

康德的心中震了一下,他想回头,却被一拳打倒在地。一只脚立刻踏在了他的身上。

"你?怎么会是你这样一个可怜虫?你和这套盔甲相称么?为什么命运会垂青你?让你不费吹灰之力得到它?"

"我不明白你在说什么?"

"你当然不知道,你不知道这东西会给你什么样的荣耀。人们将视你为救世的英雄,姑娘们早上醒来每天为你的平安而祈祷。而我,却要来这里送死,去和黑骑士作战。凭什么?就因为你的好运气?这不公平。是的,现在一切都将改变了,未来的圣骑士将是我——维斯特!"

康德挣扎着翻过身,看见了维斯特那因欲望而变得狰狞的脸,他高举双手将剑猛刺而下,康德伸出手去抓住了那剑刃,他并不觉得痛,因为他已早没有感觉,不多的血流了出来,很快止住了。维斯特大喝一声,从康德手中抽出剑再次高高举起。

忽然一支箭射来擦着维斯特的脸颊而过,剑士跳开了。一个身影像鸟儿从河滩边跳跃而来。康德看见了一张相识的脸。那是琼娜。

康德长出一口气放松了身体,似乎真的如算命者所说,每到危险时刻都会有一个女子来救他的?

"琼娜?你怎么会来这里?"他转头问。

"那天我们在回城路上遇上魔人装束的人袭击,我和骑士他们失散,我一直以为是魔人袭击了我们,后来才知道,竟是你们……"她搭弓指向维斯特,"自称无限水骑士团的人,你们究竟想做什么?"

维斯特冷笑道:"你从哪里知道的?"

"那是因为被你们囚禁的斯马拉古骑士和武士们已经逃出来了,我在林中遇到他们,才知道这一切,然后我

发现了用地行术从城里逃出的矮人们，就一直尾随着你们到了地下，可是在地下我迷了路，直到后来发现了你，就一直跟在你的身后。你们到底有什么阴谋？”

“这个……你可以问我身边的康德先生。”

“我？”康德不禁觉得可笑。

“这些事都是他一手策划的呢！”

“你太可笑了！力米斯神使你变得疯狂呢！”康德叫起来。

“可笑和发疯的是你们！我从来就知道自己要做什么，我才不会跟着云迪去执行一个送死的任务，不管它的理由多么冠冕堂皇，什么拯救世界，人类存亡，凭这就可以把一群毫不知内情的人派来送死？”他把剑一指康德：“圣骑士大人？”

“把剑放下！”琼娜喊，绷紧了她的弓弦。

可是维斯特已近疯狂，他还是将剑猛刺了下去。

三支箭连发而至，维斯特摔倒在地。

琼娜上前扶起康德：“你还好吧？振作些。”

“我的样子看起来会好么？”

“这太黑，我可看不清你的样子。”

“那你刚才怎么能射中维斯特……”

“我听他的声音来辨别位置，还有他剑举起时的风声……你的身体冰凉，怎么会掉进水里的？”琼娜问，“我点起火给你烤一烤吧。”她拿出了一个小包。

不能让他看见我现在的样子！康德心中喊着。“不用了！”他慌忙地说，“我们快离开这。”

“刚才一直偷跟着那人，好几处差点在黑暗中摔倒呢。”琼娜还是打着了火石，她回头去看着康德，“这么黑你还戴头盔？”

康德在火光照亮他的脸之前把那头盔戴在了头上：“唔……我害怕下雨。”

“你真是个有趣的家伙。”琼娜笑起来，这笑容真让康德心中苦涩，因为他可能再无法让人看见他的笑了，也许他以后在人前都得戴着头盔过日子，直到他被魔力禁锢的灵魂离开他日渐枯萎的身体。想到这他忽然觉得有些头晕，头盔似乎正在缩小，紧紧勒住他让他难以呼吸，他使劲敲打着头盔，却无力将它摘下来。

琼娜发现了他的异样，“你怎么了？”

“这头盔束缚我！禁锢我！”头盔里沉闷的声音大吼着。

“你的声音怎么变了？”琼娜不禁有些紧张。她放下火把上前帮着康德摘那头盔，但却没有用。康德窒息着滑倒在地上。

“好像它不喜欢你，可它和我也许正合适！”又一个声音响起来。

“维斯特？”琼娜再次举起了她的弓，“我好像没有射中你的要害，你是不是想再试一次？这次不会偏了。”

而维斯特却大笑着：“你如果能再射伤我，那就是奇迹。”

琼娜辩着声音的方位，一箭射出。却听见当的一声，像是射在了金属之上弹开了。

“天哪，他穿上了那盔甲。”琼娜道。

“是的。鲁圭图神（注三）终于站在了我这一边。”维斯特的身边忽然亮了起来，他抽出了盔甲上挂着的那把剑。顿时红光照亮了四周，那是一把燃烧着的剑，火焰在那剑上流动。

“现在，这力量属于我了。”维斯特的双眼在宝剑映照下闪着红光。他瞟向倒在地上的康德，“把那头盔给我。”

“别狂妄，我随时能射瞎你的双眼。”琼娜道。

“哦？试一试啊？”维斯特嘲笑着。

琼娜忍无可忍，啪啪双箭飞出，维斯特将剑一抖，两支急速而至的箭还未接近他便被燃成了灰烬。

“想试试像这两支箭一样么？给我那头盔！”

“你休想。”琼娜道。

一股火焰从剑里扑出来直奔琼娜，琼娜仿佛看见一个恶灵在火焰中凶恶扑来，火焰还没沾到她的身，她已经被一股巨大的力量推出老远。

维斯特走到了康德的身边。康德好像已经窒息得晕了过去。维斯特伸手去扯康德头上的头盔，却难以摘下。

“没有办法，那我只好砍掉你的头颅了，反正这也是我们的任务之一。啊哈哈。”

维斯特狂笑着举起剑，琼娜挣扎着站起来，可是来不及了，火焰剑直劈了下去。

“不——”琼娜大喊着。

可是康德的头颅并没有掉下来，他伸出手再一次抓住了那燃烧的剑。

“居然能握住这把剑，你的手还真是让我吃惊。”维斯特笑着，“可是它很快就会变成焦炭。”他抽着那把剑，但是却抽不动。

康德慢慢从地上站了起来，维斯特吃惊地看着他。

“杀死我？一个令人吃惊的孩子，用这把剑？用这么脆弱的手臂？”康德用一种不同于他以往的声音说着话。他仍然握着那剑，维斯特的手臂在颤抖，他吃惊地一步步被逼得后退。

康德一挥手，那把剑便离开了维斯特的掌握，倒握在康德的手中。他的手再一挥，剑柄打在维斯特的头上，将他重重地打倒在地。

琼娜站起来，吃惊地看着这一切。

“这是哪儿？这是什么地方？”康德问。

“你……你怎么了？你奇怪，康德。”琼娜慢慢地走近。

“康德？你叫我康德？嗯，我想必是忘记了很多东西。”康德用手托住头似乎在用力地思考，“我是谁？我记得我在战斗，我失去了意识……”

“是的，你晕过去了。”

“有多久？”

“就一会儿。”

“为什么好像很漫长的时间……你说我叫什么名字？”

“康德。”

血池边

一干人仍在混战着。

如果与难道对抗着萨斯蒂凡尔与凯若明康，他们有些难分上下；都里斯、魔箭手比利迪斯都伤得不轻躺在那里，阿兹与云迪用魔法与鲁卡迪诺纠缠着。

罗恩给了都里斯一些伤药，又过来照看着翅膀受伤的水华，给她抹上他带着的奇特的伤药。

“你是个好小伙。”水华对罗恩笑着，“和那些用虫网扑打我们翼精灵的讨厌鬼不一样。咦?你的伤药很灵啊，竟然好像比精灵族的圣泉还管用，是哪里来的?”

“那是我师父炼成的……”

“你有一个好师父，我相信你单是学到他练药这一手就能大有作为，你为什么不在他的身边?”

“不要再问这些了……小心!”罗恩抓着水华滚到一边，凯若明康重重摔在了刚才他们在的地方，但他马上又跳起来冲向难道。

忽然一种声音远远地传来。

“那是什么?”他们停了下来侧耳倾听，如果惊问。

空气被振动着，那持久的声音，像从极远的地方传来。像龙的长啸，像地下的熔岩爆发，极闷的声音像在地下深处，穿破了地层在巨岩洞中回荡，从四面八方涌来，整个岩洞都在颤抖。

“是地震么?”有人问。

“还是发生了……”说话的人是云迪。

“什么发生了?难道是……”如果问。

“不知道，胜负很快就见分晓了，可惜，这胜负不是我们所能掌握的。”云迪道。

忽然黑暗中矗起了无数身影，一群魔族武士出现了。

“是夜神军团。”如果说。

萨斯蒂凡尔得意地大笑起来。

一个巨大黑影从他们后面掠过，地面一颤，那黑骑士落在了中央。

他的威力震慑着众人，一时没有人说话。

黑骑士沉默着，众人看不见他在头盔阴影中的眼睛，但能感觉他的目光压过每一个人的双肩。

“他在哪里?”他的声音像从很深的地下传来的雷鸣，没有人知道他在问谁。

如果举起了他的剑，向黑骑士跃了过去。

就在他接近黑骑士头顶的时候，一面气墙阻住了他，随后那巨大的力量从气墙后突了出来，将他猛地推了出去，撞断岩顶的石锥，像被一支无形的巨掌深深按进了石壁里。

难道大喊着也向黑骑士冲去，这次他冲到了黑骑士的身边，然后黑骑士似乎漫不经心地一摆手推开了他刺来的那一刀，然后手一扬，难道身上的盔甲碎裂开来，摔出老远。

“不要妄想可以对抗我的力量。自不量力的飞虫都会撞在黑暗的坚壁上粉碎的。”黑骑士冷冷地对着众人说：“他在哪里?”

“在这些人类和精灵的纠缠之下，你要我们找的人好像逃走了。”萨斯蒂凡尔说。

黑骑士缓缓从高处走了下来，他强大的黑暗气息逼得人们不由自主地后退。连魔族的萨斯蒂凡尔和凯若明康也退开了。没有后退的只有云迪和重伤在地的都里斯。

黑骑士来到了云迪面前，头盔内的黑影让人怀疑那里面其实什么也没有，但让人发冷的力量就是从那里散发出来，他好像正盯着云迪的眼睛。这种感觉就像在黑夜中被暗中的一只野兽注视。

而云迪望着那黑影中：“我还没有失败呢。我会敲碎你这冰冷的壳。”

黑骑士的一声冷笑在洞里产生巨大的回音：“那么，他在哪里?”

“你是在找我么?”这声音像一把利刃切断了黑骑士的笑音。

魔族武士们猛地转回头去望着他们背后。

黑骑士定了一会，也缓缓转回头去。云迪看着在黑影中一点点走出来的人，眼中变得震惊。

又一位骑士，不过却浑身放射着光明。

他的盔甲像是纯银一般，在黑暗中放射光泽，红宝石镶在他的剑鞘上，那是勇气的象征。他走来光明逼退了黑暗，岩柱上流动着水纹一样的光华。银色的面罩挡住了他的脸，盔甲上有着隐隐的星辰印纹。

他的身后，还有一位女箭手。

黑骑士看了那骑士很久，说：“你终于来了。”

“唔……你认识我，很好，我记得我在黑暗中困顿了太久，忘记了自己，终于一刻耳边豁然巨响，力量重新回到我的身上。”那银甲骑士抬起自己的手看了看，陶醉地说：“这种感觉真是太好，有谁需要我的帮助，趁我心情好，第一个开口的人将得到我的恩惠，即便他想成为世界之王。”

“天哪，我认识那把剑。”萨斯蒂凡尔说，“在……黑暗骑士殿的石板上……”

“是的，黑暗骑士的噩梦，尤斯德克之剑。十七个黑暗骑士的头颅在这把剑下落入尘土，那是三百年前圣骑士的武器，是谁正握着这圣殿的武装?”凯若明康心中惊慌。

“如果你真的有圣骑士的力量和他们的信用，”阿兹开口说，“我希望你能……”

黑骑士把手一抖，阿兹感觉好像一块巨石凌空击了它，像一个球一样翻滚了出去，一头撞在石壁上，晕头转向。

“这里没有矮人说法的份。”黑骑士道，他转头来看着云迪：“这位小姐你有什么要求要向那位骑士提的么?”

黑骑士这时候的绅士风度让在场的人很是吃惊，可云迪却只是怔怔站着，好像还不能接受眼前的变故，半天不能说出一句话。

黑骑士笑了笑说："那么让我来提出我的要求。我想……"

"不！"罗恩对那骑士大喊，"不论你是谁，作为一个圣骑士你不能帮助魔人！"

"我不知道我是谁？太久的沉睡磨去了我的记忆，不管是谁都有说话的权利。我需要显示我的力量。"

"你认为你是天神么？圣骑士大人？"黑骑士冷笑着，"我的要求就是——让我见识一下你的力量吧。"

他的身边发出了巨大的呼啸声，风开始在地下的每条隧道中涌来，黑骑士像一只大鸟凌风而起，向银色骑士发出了威力无比的一击。

银色骑士举起他的剑鞘挡住了这一击，像关上窗一样把黑骑士带来的风暴挡在了身前，他们比试着各自的力量，银色骑士脚下的岩石在格格地碎裂。看起来黑骑士将取得上风，但银色骑士侧身抓住了他用力地甩出去，黑骑士像一只高处落下的铁球撞进了岩壁中，碎片横飞出来，好像是他已经粉碎了。但烟尘散去人们看见他正气极败坏地从撞出的大洞中挣出来，而这时银色骑士抽出了他的剑，顿时四周被一种突如其来的光芒照亮了，他双手握剑对准远处的黑骑士猛劈了下去，一股粗大的火焰冲出来像巨浪一样卷过地面，所过之处的岩石变得通红而裂开，火、风、滚烫的岩石夹杂在一起呼啸卷去，把黑骑士推到了岩壁上，那魔人背后的岩壁也变红裂开了，黑骑士被火浪顶着向岩石深处陷去。火焰爬上石柱，卷上洞顶，冲刷过洞穴四周，观战的人惊骇地缩在一起。

当火流消逝，光芒渐渐散去，但地下仍被照亮着，因为大片的岩石正像烧红的炭一样发出红光，不时还有半熔的碎石飞落下来。银色骑士的面前出现了一个新的深洞，整个洞表面都已是红色的熔岩。洞底端一块黑色陷在红色熔岩之中，那是黑骑士，熔化的岩浆流淌过他的盔甲。

"如你所愿。"银色骑士说，"地狱就在你面前。"

他扬起他的剑看着，红光映在银色盔甲上，他脚踩着燃烧的大地，这个身影像是出现在过某些宫殿的壁画上。

罗恩觉得他好像看见了熟悉的什么，他张了张嘴但什么也没说。一转头看见自己正和凯若明康挤在一起，两人都吓得跳了开去。

银色的骑士带着骄傲的姿态从高处走下，烧红的岩石在他的银靴下辟啪炸响，他俯视着摔倒在地上的众人。

"我喜欢看你们恐惧的样子，"他把剑收回鞘中，"谁能告诉我我现在能做些什么？"

"我们好像输了这一仗。作为佣兵我们没有必要打一场没有雇主的战斗。夜神军团，撤退！"萨斯蒂凡尔和凯若明康跑入了黑暗之中，魔族武士也跟着四散。

"康德？"罗恩喊起来，"你是康德？我能看出你的样子，纵使你的脾气变得古怪，你穿的必然是上古某位圣骑士的盔甲，你从哪里得到了它？还有这样的力量？"

"不明白你在说什么？"银色骑士说，"谁能告诉我在我沉睡之前发生的事？"

"你必然在受着某个灵魂的支配，取下这盔甲，我想你能找回自己。"

银色骑士疑惑着，举起双手去摘自己的头盔。

罗恩，云迪，都里斯，另一边的阿兹都不眨眼地看着。

当头盔摘下时，忽然嗖一声骑士身上流动着的光华消失了，洞穴里一下又暗了不少。

人们借着熔岩的光亮，重又看见了康德的脸。

"可我还是什么也不记得。"他说。

云迪跳了起来："百亚在哪里？"

"百亚……你在说什么？"康德问。

"她……死了？"云迪低声问。

"哦，天哪！"阿兹惊叫了一声。

人们转头看去。他们的背后，黑骑士原来的地方，只剩下一个半凝固的人形，黑骑士不见了。

忽而黑骑士的大笑声从地下远处传来："这不过是刚开始呢，我欣赏你的力量，用它来毁灭你自己吧！"声音远去向地心深处。

"那两个魔人呢？"罗恩回头看去，难道与如果也不见了。

"我们还是快离开这吧。"都里斯说，他转过头，"阿兹。"

"天哪，我们现在有了这么一位威力无比的圣骑士，还需要用掉我最后一份力气么？"阿兹喊。

"对不起，我的脑子里没有任何一个魔法。"康德说。

"好吧，"阿兹垂头说，"不过希望你能借我一些力量。"

十八……

夜

明月挂在魔境森林的上空。矮人废弃的村落中静悄悄的，只有一堆篝火点亮。

火边坐着罗恩和阿兹。

"他们都到哪里去了？"罗恩问。

"我不知道，我只知道这次不能再让你跑掉。"

"其实我要根本没有记全《若星汉史诗》的全部，现在地下的力量正在滋长，我必须回去把这一切告诉我的师父。"

"很好，我和你一起去。他在什么地方？"

"在夫斯山脚下的一个村子。和你们矮人居住的雪山很近。你在那儿可以看见许多你的同类。"

"哦，要去那儿？"阿兹嘟囔着。

"你好像不喜欢见到你的同伴？"

"是他们不喜欢一个学习魔法的矮人，而且还从精灵族学习魔法。"

"能得到精灵族的友谊未免不是一件好事。"

"可是却要以失去同族为代价。"

罗恩不再说话，虫子在夜风中轻轻鸣叫，两个人都在想着心事。

康德坐在远离篝火的地方，打量着那把巨大的剑。那头盔放在他的脚边。

他轻轻挥动着长剑，没有盔甲的力量使他觉得有些吃力。宽大的剑刃上印着浅浅的花纹，像是一种火中的飞兽。他似乎曾在某本骑士传的插图上看过类似的一把剑。很显然这是一把来自他少时听过的传说中的剑，现在却握在他的手上。

他放下剑，举起那头盔，护耳做成天使双翼形状伸展，印着凌风纹，顶端坐着一尊火神兽，像是上古的风格。他将头盔移至头顶，听见呼呼的风的流动声从头盔里传来，像是人的呼吸。

突然，月光下，光亮的面罩映出了一张恐怖的脸，把他吓了一跳，才发现那是他自己。圣骑士的力量似乎并不能阻止他的身体继续腐朽下去。

“到底发生了什么事情？”他低下头，把额头贴在冰冷的头盔上，深深地叹息着。

有人来到了他的身边，是都里斯。

“云迪不知去哪儿了，她和琼娜好像有些过结。事实上我也有很多事想问她。矮人村的人们在地下找到了维斯特，他还活着，但他逃走了，他不肯回来面对我们，他说什么地面将比地下更黑暗恐怖，我想他已经疯了。”都里斯说。

“我能理解，人有时会怀疑这个世界，自己，还有，神。”

“你也在疑惑中么？可上天对你相当不错，现在你有了如此巨大的力量，你准备用它做什么呢？”

“我想找到我的过去。”康德抚养着那头盔的表面，“我总记得还有许多重要的事我遗忘了，而你们对我又知道得如此之少。”

“嗯，我们也想知道关于这套圣骑士装备的更多，知道吗？阿兹和罗恩将去雪山脚下寻访罗恩的师父，求取《若星汉史诗》的奥秘，我想我们不如一同去，也许你能得到你想知道的，而我也要一路寻访于斯蒂娜小姐的下落。”

“好的，相信会是愉快的旅程，只要……我这破烂的身体能坚持到那里。”

“罗恩说过他的师父是个相当优秀的医术研究者，也许他能帮你。哦，那是什么……”

一声长嘶，一匹白马从林中走了出来，纯白的长毛上披着圣洁的光辉。它走到康德的身边，高兴地抬蹄欢嘶着。

“它好像是特地来找你的呢！”都里斯说，“看来上天知道我们的骑士正需要一匹宝马。”

“它好像更喜欢这套盔甲。”康德抚摸着正舔拭这盔甲的白马。

“给它起个名字吧。”

“不知为什么，一见到它，我就想起了这个名字：蓝色月光。”

“蓝色月光，好像是上古一位圣骑士的坐骑的名字？”

“哦？我不清楚，只是觉得很熟悉这马和这个名字。”

“也只有这匹马才能配你这套装备，还有……你那把剑，我见过它的威力，我想我知道它的来历。”

“哦？”康德抽出那把剑，寒光在剑刃上流动，游移到人们的脸上和四周的树木上，一时间森林为之肃杀。

“我想，这就是《若星汉史诗》中提到的尤斯德克之剑，它是魔人打造，能吸收亡灵的力量，剑下每死一个人，它的力量就大一分，历史上尤斯德克剑下丧生有十四位魔族英雄和五位人族英雄，六位精灵族大法师，更有无数的战士，他们的力量均被此剑所收，所以剑中结着极强的仇怨，所发出的力量人称地狱之火。”都里斯说，“尤斯德克就是地狱火军团的创建者和第一任主将，他带兵拥立当时年轻的魔将卡奇云德为王，把地面上一盘散沙的魔族组织起来，是卡奇云德击败地下魔族统一魔帝国的功勋大将，当时地狱火军团是在地上地下都令人丧胆的部队。但尤斯德克年迈时却被矮人族英雄明兹汉尔所杀，这把剑后来就辗转流落到人类圣骑士的手中……哎，如果人类现在还有圣骑士在，我真想见见他们……”

“有的。”罗恩的声音响起来，“我可以带你去他。”

“什么？你刚才说有……”

“人类的最后一个圣骑士，走吧，你不想见他么？”阿兹走过来，“罗恩就是他的弟子，不过他好像没学到一点皮毛。”

罗恩点点头：“发生了这么多事，魔人军团……魔王，黑骑士……大陆也许又面临新的危机。我要回去把这一切告诉我的师父。”

“太激动人心了！一位圣骑士的传人居然就在我们身边？你的师父是十八位骑士中的哪一位骑士？为什么没有人知道他的存在？”

“是第十九位骑士，风颜骑士的唯一弟子，当年风颜从侧翼进攻里可依姆的关节龙骨城时中埋伏战死后，他继承了他师父的称号和装备，但还没来的及上战场战争就结束了，今年他有三百多岁了。”

“好的！我们一起去。”都里斯拍拍康德的肩膀，“振作起来小伙子，不论如何，现在上天的宠儿是你，你的身体会好起来的，你穿上盔甲时的样子令人震惊，高傲地蔑视一切敌手！和你以前总是垂头丧气的样子一点不同。看来这圣骑士的盔甲把勇气带给了你，听魔人说亡灵大祭司预言你会成为圣骑士，看来也许是真的……忘记伤痛吧，百亚也希望你这样。”

“百亚……她是谁？”

“你连她也忘记了，你常念叨她的名字，你与她一起投进河水，但却独自一个人上来，她和云迪好像知道关于你更多的事。”

“哦？……”康德陷入沉思之中。

一座黑暗古堡深处,砌成墙壁的巨大石块上有着简单的图案,像是某个家族的徽章。

黑骑士穿过黑暗的甬道,走到巨大空旷的厅堂,来到另一间石室中,那里有一张宽大的椅子背向门放着,他坐上去,发出长长叹息,像是劳累的人终于得以躺下来。

忽然一个白色的影子划过,那是一个女子,一把冰冷的剑架在了他的脖子上。

他却一动不动,两人都沉默着,好一会儿,黑暗骑士说:“你来了?”

“我失败了。”她说。

黑骑士沉默着。

“我一直犹豫着,下不了手……不久前,也是在这间屋中。那时,你也这样坐在这,遍身伤痛,我用心安抚着你,深深敬慕着你,那时你像一个英雄一样担负着大陆的命运,而现在勇士倒下了,一切全都是黑暗。”女子的剑在颤抖。

“从来就没有过勇士。只有逃避命运的懦夫。”

“我不相信,我不相信这一切,难道……难道因为我的犹豫,我永远的失去了你?”

泪水落在黑色的铁甲上,黑骑士无动于衷。

“不!”女子又握紧了长剑,“我弄错了,我眼前的已不是那位英雄,而是魔王!你占据了他的躯体,我要用你的血来祭祀他,并洗刷我犯的罪!”

剑举在了半空,黑暗骑士却一动没有动。良久,他有如铁一般的声音说:“云迪,你错了,我还是我,康德。”

十九 回忆从十年后开始……

十年后……

如果站在巨大飞行城堡的城楼上,望着远处浮在金色雾气下的巨大城市的剪影。

一个魔武士来到了他的身后:“黑暗骑士大人,炎狱军团已经击溃矮人军团,到达我们右翼,可以协同对基洛岗城的进攻了。”

“怎么都挤了这里来了?”黑暗骑士如果并没有回头,他如此的年轻,有着不同于其他魔人的英俊面孔,“我不是说过这里只要有六翼神龙军团就好了么?十余万魔军挤在这里,没有好处的。”

“是啊,七大军团七路并进都势如破竹,最后却全跟着六翼神龙后面被阻在基洛岗城下,无限水骑士团可以说是人类仅存的一支还有战斗力的军队了。不可小看呢。”一个金属般的声音传来,如果回过头去,背后的火红夕阳刺痛了他的眼睛。

“我讨厌光。”他恨恨地骂道,同时看清了那个说话的人,是炎狱军团的军团长,另一位黑暗骑士德古奇斯凯。

“像讨厌康德一样讨厌光么?”德古奇斯凯笑道。

“不,像讨厌你一样。”如果说,转过头去。

远处城市前又腾起了尘烟,又一轮进攻又开始了。

“怎么你在白天就开始攻城?这样我们无法受黑暗力量的保护,而且人类的那些光明系法师可以大发威力。”德古奇斯凯说。

“已经没有时间了。”如果说,“据说人类的西部援军正在翻越夫斯山脉赶过来,而基洛岗城的背后,阿依古王正在招集军队,我们的闪电突袭能不能获胜就看这几天了。”

巨大的爆破声从前方传来,城头升起了妖魔般的黑烟,耀眼的魔法光芒在城头不断的闪耀。军队的喊杀声涨上天空。

“黑暗圣域开动吧。”如果道。

如一座悬空的山体般的飞行城堡开始移动了,它鼓起巨大的浓尘,像滚动的暴风雨的云层,所到之处大地沉入一片漆黑,这贴着地面比基洛岗城城头还高数倍的黑色怒涛向城市滚滚而去。那城墙像随时会被冲垮的堤坝。

这铺天而来的黑涛惊骇了城头的人类战士,他们睁大眼看着黑暗席卷掉城外的村庄,吞噬了天空,盖向他们的头顶,黑色尘浪像怪兽啸叫着挟着飓风不当阻挡地滚动着,当黑尘接触城墙时,他们看清了黑尘中竟有无数飞行怪兽的血盆大口,扑面而来。

“没有一座城市可以在黑暗圣域的席卷下不崩溃,等黑风暴过去后那些家伙就该只每剩下骨头了。”德古奇斯凯拍了拍如果的肩,“怪不得地上种族都管你叫‘搬运地狱的恶魔如果’,对了,你为什么会有一个人类的名字?念起来很奇怪的,哈哈哈哈。”

“这是大祭司给起的。他收养了两个在战争中失去父母的弃婴,其中一个就是我。”

“另一个呢?难道就是……那个本可升为黑暗骑士却杀死了地下神殿卫士长叛逃的人。”

“是的,是他。”

“听说……他是有着一半人族血统的,怪不得……

大祭司会给他起一个人类词汇的名字……”

黑烟中的寒光一闪，如果的剑已经架了德古奇斯凯的脖子上。

“你不妨全直说出来，你对我这个六翼神龙的军团长有什么异议么？”

德古奇斯凯用他的半边脸笑了笑：“别激动么。”

“听着，我不容许你怀疑我的血统，不要以为你有个魔族的姓氏就比我更高贵，我光荣在我的剑上，它沾着所有我的敌人的血！”如果逼近他恶狠狠道。

“我只是奇怪，大祭司什么要收养非纯正魔族的人来作为他的心腹。”

如果深吸一口气，退了开去。巨大的黑尘暴在他身后的栏杆外滚动。“拔出你的剑，我要和你决斗。你要为你的话而付出代价。”他说。

德古奇斯凯笑着举起双手一摆，“好的，不过我想那会是攻下基洛岗城后，其实，我们不如比一比哪个军团先夺取到杰里哈本雕像上的神杖更好。”

“杰里哈本神杖？圣骑士康德在守护着它。”

“为什么你一提到圣骑士底气就有些不足呢？”德古奇斯凯大笑。

忽然一道强劲的逆风穿过了尘埃，黑风暴中出现了倒卷的旋流，厚重的乌云中，竟然有光束透了出来。魔族战士的惊叫声响了起来。

“是他。”德古奇斯凯说，“唉，有时候我在想，既然有黑暗骑士，为什么还要有圣骑士呢？”

一匹飞翔的白马笼在银色的圣光下如月亮穿出云层，上面的骑士穿着雪亮的铠甲，长枪上裹着火焰，他挥动长枪，气流如龙的翅膀推开黑雾，那些尘暴中隐藏的带翼怪兽的身形显露了出来，它们像黄昏的群蝠一样扑向那圣骑士，但长枪上的火焰四下游动，所到之处，翼兽变成灰烬。

黑幕不断地被冲开，一些亡灵法师的身形露了出来，他们慌忙地在黑雾中躲藏，而圣骑士以疾风的速度追逐着他们，随着一个个法师的被刺杀，风暴的力量明显的减弱了。

“当年克．范德尔有十八位这样的圣骑士，天哪，想一想也知道当年人类势力的强大，我可以体验卡奇云德的绝望。”德古奇斯凯说。

“可惜现在不是三百年前了。和平使人类失去了战斗的意志，他们只有这最后的一名圣骑士，康德一死，整个若星汉大陆就将在我们脚下。”如果说。他召唤出了他的坐骑，一只全身长着火红鳞片的飞狮。“让我来为吾族扫平道路。”

“所有的魔族勇士都在想着杀死这个圣骑士来赢得光荣吧。不过你已经和他交锋过一次了，这次应该轮到我了。”德古奇斯凯已经跳上了他的龙头巨鹫，向天空冲去。

当他和那圣骑士撞在一起时，空气像爆炸一般猛烈地振动起来，黑尘向四周猛地被推出去。圣骑士的长枪和德古奇斯凯的巨斧撞在一起，像火龙与巨蟹相缠绕。

在城墙上，城市中战斗的人类与魔族的士兵都停下了刀剑，倾听着那风暴中心的巨响。

太阳在山后只剩一丝光辉时圣骑士终于取得了胜利，他一枪刺中了德古奇斯凯的右胸，火焰带着血水从德古奇斯凯的背后喷出来。他被挑离了龙头鹫的背，当他向地面跌下去时，龙头鹫掠下去一口叼住他将他带回飞行城堡黑暗圣域。

而圣骑士策马疾追了上来，举起了他的投枪，如果骑上了他的火狮，准备迎上前去，可是圣骑士忽然勒住了他的马，向后退去了。

黑雾中一些带着蝙蝠般宽大双翼的魔兽追了上去，而圣骑士抓住它们，把它们撕成两半，黑色的血液滴在他的面罩上，战场上的人听见银色骑士用令人恐惧的声音咆哮，像是因为血的气息而疯狂。

如果望着远处如狂兽的人类圣骑士，眼前掠过一丝疑云。

夜，基洛岗城内升起了一轮人造的明月，因为魔族的魔法遮蔽了星辰，人族不得已也用魔法来照明。那放射光芒的光球下，人族的战士点起无数的火把，在全城来回巡逻。

医官云迪在医护所内用魔法治疗着伤兵，那伤兵的身上被魔兽划出了长长的伤口，毒汁使伤口溃烂，他在昏迷中抖动着，在梦魇中挣扎。当她用温暖的魔法光拂过他的身体，他醒了过来。

“我做了一个噩梦哪。”他说，“谢谢你。”

云迪微笑着。

“不知道我还能看到几天你的微笑啊，还有你美丽的绿色长发。”

云迪怔了一下。

忽然一阵喧哗，外面又有十几个伤兵被运了进来。

“怎么这时候还有伤兵送来？”

“刚来一群魔兽从地下冲出，好不容易才赶了回去，封住了出口。”

“地下？”云迪不由抬了抬脚。

“每天梦中不敢入睡，怕一睁眼魔人就在你的眼前。可是每天提防也没有用，他们还是无孔不入，我每天在梦里被痛苦的杀死……受够了！”一个胳膊轻伤的士兵突然疯狂地大叫，跳起来抽出刀剑来乱劈。

“他被感染的黑暗诅咒发作了，抓住他！”众士兵大喊着。

可是着魔的士兵变得如野兽一般，眼睛血红，狂暴无比，十几个人也拦不住他。好不容易被一群人抱住，有士兵冲着云迪大喊着：“快用魔法。”

“可是……”云迪犹豫着。

那个被感染的士兵样子开始变化，眼球突出来，牙齿也变的尖利。渐渐的人们快抓不住他。

“他已经不再是人了，快动手。”

可云迪手颤抖着还是无法发出魔法。

一个士兵队长冲上来，一刀刺进了那变形士兵的胸膛，但这并没有使他停下来。那变形士兵猛地发力挣脱了众人，怪吼着向云迪冲去。

“云迪！”众士兵惊呼着。

云迪却好像惊呆了，没有闪避。

一支长箭带着魔光射来，穿入了那士兵的后背。

士兵向前栽倒下去，云迪扶住了他。

“对不起，我做了……一个噩梦……但，不会再有噩梦了……”他在最后的时刻恢复了理智，死在了云迪怀中。

云迪颤抖着，悲伤不已。

“小姑娘，现在不是你哭泣的时候，还有众多伤员等你救护，我们没有时间为死人哭。”

一个女箭手走过来，她穿着紧身的皮甲，身材姣好，金色的头发束在绿色的发带之中。

“魔箭手琼娜。”士兵们喊道，高兴地向这位令魔人害怕的神箭手致意。

云迪却抬眼愤愤地质问道：“为什么射死他？”

“因为他正在威胁人类的生命。”琼娜平静地说。

“可他也是我们的一员！”云迪喊。

“哼，像个小姑娘一样，因为布娃娃破了就哭个半天……你要明白，眼泪和同情不能救人，弓箭和长矛才能救人……你学魔法是用来作什么的？”

“我从来不用魔法杀人的。”

“你以后会的。”琼娜说，冷冷地看着激愤的云迪。

忽然一个传令兵急速而来：“云迪，圣骑士让你去一趟。”

中央城堡

穿过长长的灯火昏黄的甬道，来到地下的一个大厅，为了镇住魔人从地下的入侵，圣骑士的剑就插在那里，流动着蓝色光焰。

云迪从甬道对面的一扇大门中走了进去。圣骑士就在那里。

他在战后仍是不脱下那盔甲，似乎在随时准备上阵。不知为何他背对着门坐着，那姿势似乎在疲倦中入睡了。

云迪轻轻地走近。

“我受伤了。”圣骑士突然缓慢地说。

云迪走上前，把手搭在圣骑士的肩头，那盔甲如冰一样寒冷。

云迪是为数不多的几个知道圣骑士也会受伤的秘密的人。而大多数士兵认为圣骑士是不可战胜的。这一点鼓舞着他们以几万疲惫的血肉对抗着十几万强悍的魔军和他们驯养的怪兽。

云迪把额头轻轻贴上了圣骑士肩上那冰冷的战甲，传达着她的柔情，她似乎希望自己的体温能透过这钢甲到达圣骑士的身体，那会是一个伤痕累累的疲惫身躯。

“为什么你从不脱下战甲？”她抚摸着那冰冷的盔甲，轻声问。

“你不需要问这些，我需要你，需要你的疗伤魔法。”

“可是，你更需要一些伤药。”云迪的手上泛起淡蓝光华，在圣骑士的盔甲上抚摸着。

奇怪的是，战甲没有一丝破损，光洁得就像新的一样。

云迪搂住了骑士：“你是最坚强的，没有人可以打败你，没有……”

圣骑士握住了云迪的手，云迪触到的仍然是冰冷的铁手套。

“云迪，”他唤着，沉默了很久之后，他说：“去替我做一件事吧。”

云迪跟着圣骑士走入城堡的地下深处，一个巨大的秘室中，没有灯，却有光不断的闪耀着，一架巨大的机器正转动着，不时闪出电火花。

“这是什么？”云迪问。

“这是机械电龙。”一个黑暗中的身影走出来说，“我制造它用来产生强大的电力。”云迪看清了，那是一个穿黑袍的女法师。

“而这电力用来做什么？”

“回到过去。”圣骑士在她背后说。

云迪惊得猛转身：“用来做什么？”

“我要找一些人回到过去，十年前，去做一件事。”

“什么？”

“杀一个人。”

“杀人？”

“是的。”

“什么人？”

圣骑士沉默了，他在秘室里踱着步，很久，他回头说：

“知道我为什么选中你？”

“为什么？”

“因为……你将知道我的秘密。”

巨大的秘室中像史前的黑夜一样闪着电光。那巨大机器像龙的骨骼。圣骑士和那黑衣法师在闪光中忽隐忽现。

圣骑士用疲倦苍老的声音说：“我在十年前无意中得到了这套盔甲，它给予了我惊人的力量，但也给我的灵魂套上了锁链。现在我每一次运用这盔甲的力量，我发现黑暗就深入我的身体几分。我担心我不能再控制自己，另一个灵魂。它正企图占据我的身体。我不能在人前脱下这盔甲，就是因为我不能让人发现我已接近恶魔。”

“这究竟是怎么回事……”云迪惊慌的后退着，“你是我们全军的支柱，为什么……为什么会发生这种事，这是我的噩梦吗？”

“正视现实吧，”法师乌加走上前来，“任何力量的获得都要付出代价，当年，康德他从古代圣骑士遗下的装备中得到了不可思议的力量，多少年以来，他一直用这力量保卫着我们，然而，没有想到的是，他使用的，竟是

魔王的力量!"

"魔王的力量!?"

"是的,你应该知道在《若星汉史诗》中记载的上古的神殿战争,那场战争曾使整个若星汉大陆一分为二,而克德尔王和他的勇士们又以无比的决心和牺牲使它复合,那是一场波澜壮阔的战争。它的起因就是魔族的首领——拥着着黑暗与地火的力量的魔王卡奇云德,妄想带领魔族通过神殿下的巨大通道重回地面,并将人类和精灵至于黑暗之中。经历三百年的漫长的战争,圣骑士们终于在魔界的出口处,金步斯神殿的废墟中与魔王决战,但魔王几乎拥有不死的身躯,只要接触地下拥出的火焰就能延续生命,在最后的时刻,破空骑士和明镜骑士用已战死的暗夜骑士的盔甲为容器,以伟大法师尤路卡的"封"系咒语将魔王的灵魂吸人盔甲内,睁了三百年的"魔神之眼"终于闭上了,但由于魔王最后的咒语,当平衡之神的法力解除,大陆重合之际,两块大陆的撞击竟带来了巨大的地震,海啸,撞击处矗起山脉,火山将无比巨大的岩石喷到万里的高空,再挟着火落下来,几乎没有人能够生还,地壳的翻动把一切都埋人深深的地下,其中就包括那封印着魔王的战甲。"

云迪听的发愣,尽管《若星汉史诗》中的传说是家喻户晓的故事,但直到今天她才发现历史是如此的真切现在眼前,魔人的大军就在城外,好像是历史的重演,而在这个时候,人族军队的希望,圣骑士康德竟然……

"你是说……"云迪的声音都变了。

乌加点点头:"他随时都可能被那战甲中的魔王的灵魂控制,如果他再不断地使用那装备的力量。"

"脱下那战甲!"

"没用的。"圣骑士说,"自我穿上它的那天起,就再也无法脱下来,你现在该明白,我为什么不使用伤药而一直只借助你的疗伤魔法。

……其实,这场战争,也完全是不必发生的。我像一只蝴蝶扇动翅膀,却引起了万里外的风暴,人不能预料他走的每一步会带来什么。还好乌加掌握了时空转换的法术。回到十年前去吧,你会发现战争的真正起因,深人千头万绪的神秘过去,在命运的深海里捞起沉沦的我们。你将担负这责任,改变世界的命运。"

"为什么是我?"云迪一步步退着,像逃避恐惧的压迫。

"我们能信任的人不多,很多战将也不能离开他们的岗位,我们另外还挑选了几个人。但你将是惟一知道隐情的人。"

"我……我不行……"云迪觉得腿在抖动,巨大的压力要将她压倒在地,"我没有杀过人……"

"你能做到的,我们相信你。"女法师乌加走近了她,云迪看清了她黝黑的皮肤和宝石般闪亮的眼睛,"你有我所欣赏的潜质,我将激发你的力量,最重要的是……你没有选择。"

她把手放在了云迪的肩上,云迪突然觉得自己慢慢镇定了下来。

我没有选择。

秘室另一端的门打开了。云迪看见了另外的一些人。正在那里等他。

闪光照亮他们的面容:年轻的,不知忧愁的。

"你好,我是里德。你可以叫我长发王子里德,呵呵……"

"你好,我的维斯特,愿为你效劳。"

"你好,我是百亚,很高兴见到你……"黑发女孩用柔软的手握住她。

"你好,我是斯坦。"

"我是阿莫斯……"

他们站在了一个巨大星状图案的中心,电龙在悬他们头顶轰鸣着,越转越快。圣骑士和乌加站在高台上看着他们。云迪仰望着,觉得眼前的景物开始有了重影,她揉揉眼,却没有用,突然任何声音都消失了,尽管巨大的闪电沿着地上的图案流淌。云迪看见朦胧晃动的视野中乌加举手发动了魔法,空间开始扭曲,奇异的感觉出现,似乎自己可以看见任何的方向。最后,感觉也消失了。

十年前……

当他们重新恢复感觉,她们已站在了一片平原上,绿草茵茵,和风吹拂,与血腥黑暗的战场相比简直如仙境一般。

"啊,和平!"里德张开双手开始抒情,"现在才发现十年前我们有多幸福,我有点不愿再回去未来了。"

"花!"百亚惊喜地跳出去,"这里竟然还有花,那儿也有,这么多,到处都是!"

无限水特别任务的执行者们纷纷欢呼着跑开去,贪婪呼吸久违的清新空气。

"喂,等一等,你们难道连年纪也回到了十年前么?我们有很重要的任务要做。"维斯特喊,"云迪队长。"他叉腰叹口气道。

这时云迪已经采了一捧花了,听到维斯特的喊声,很不好意思的偷偷丢掉手中的花,从怀中掏出临行时乌加给她的图纸,上面写着任务和执行任务的地点。

"现在,去找一匹骑白马的骑士,擒获他然后化装成他的样子,进人他的城堡……"

这个时候,正是康德拿着木剑走入森林之时,那时他还不知道,在丛林中潜伏的不只是怪兽,还有注定的命运。

……

二十

现在,当云迪站在那黑暗骑士的身边,她却似乎依然不能相信发生了什么。

"你?是的,你的声音……你还是康德,可你为什么穿上了这邪恶的盔甲?你派我到这里来,来到我接受你命令那天的十年前,就是为了要杀死当年的你自己?"

"是的。"黑暗骑士的声音像万年坚硬的寒冰。

“可是！”云迪喊起来，“你现在为什么又来到这里，带着魔人的军队，阻止我们！”

“不，我从来没有像现在这样拥有完全的自己。你真的没发现我的变化？”

“你的圣骑士战甲……是的……它不见了，你脱下了它……可是，你说过那是无法除下的，这一切是怎么回事，我走后到底发生了什么！”

黑骑士站起身来，他的脚步声敲击着沉重的黑暗，似乎在决定着什么。

时间在寂静中流逝，若无人开口，一切都像远古未有世界之前。

但是好像有砰砰的敲击声，像很遥远又像在耳边，那是两个人的心跳声，如宏大音乐中的鼓声，在诉说各自心中纷杂而澎湃的心事。

“是的……”黑骑士终于开口，“我背叛了你们，只有亡灵族的大祭司可以帮我脱下这战甲，封住魔王的邪灵，但代价是——基洛城！”

“不——！”云迪如绝望的幼兽嚎叫着，她的剑刺了出去，穿过了黑骑士的盔甲。

一切又沉寂了下去，黑暗中又多了一种声音，血滴在地上的声音。

可是黑骑士的声音又响了起来：

“你知道我十年来所忍受的痛苦么？在白天与残暴的敌人战斗，在黑夜中，却要与更恐怖的梦魇战斗！我的血流在我的盔甲里，我的每一处伤痕都永不能愈合，我体无完肤，当我闻到血腥的味道，我就觉得体内什么要冲破我的身体涌出来，我忍受着，克制着，每一分每一秒。而你们只知道危难的时候叫‘圣骑士来这里’，没有人想过为我分忧，遮挡一下危险，好让我有片刻的休息。我一个人孤独的生活着，而我不知道为什么要在为你们战斗下去！”

“你……懦夫！”云迪喊着，泪流满面。

“哈哈哈哈”黑骑士却狰狞地大笑，“尽管指责我吧，我终于要为了自己而生存下去。而你们，去跟随着那个十年前我躯体里的魔王，拥立他成为你们的救星吧。”

“你说什么？那已不是康德？可你当年不也和那盔甲里的灵魂战斗了十年之久？”

“不一样了，因为我们的出现，历史已不同，在他穿上盔甲之前，他已经成为靠黑暗力量存活的亡灵了，没有生命的圣华力的身体当然不可能抵挡魔灵哪怕一秒，在他穿上盔甲的时刻，他就已经不再是康德，而是——魔王卡奇云德。”

云迪惊得说不出话来：“可是，可是……”

“可是好像他并不知道自己是谁是么，被封存得太久，失去了过去的记忆。哈哈哈，有趣，他会以为自己是个一心想成为圣骑士的人类，不过喜剧不会上演太久，只要一点点能唤醒他回忆的东西，他随时就会变回他自己的。”

“那不正是你所希望的事？”

“你又错了，亡灵大祭司怎么会容许卡奇云德重回夺走他的权力？所以，帮我脱下战甲的第二个条件——来这里消除隐患。”

“可是我还是不明白，为什么你要在那天夜里袭击斯马拉古的城堡阻止我们。”

“你们是知情人，如果你们不在，卡奇云德就算复生也不会了解未来的事，至少在我们的时空中，不会有他中阴影覆盖。”

“可是你没想到，正是那样使康德——十年前的你死在了加德夫的手上……”

“是的，”黑骑士的情绪消歇了下去，他沉默了一会，“太多的事想不到，预料到你们会遇上华尔金，尽管那时他还是个人类伯爵但来自十年后的你们当然知道他会变成吸血亡灵，所以事先除去他，但想不到还会有个会魔法的矮人和精灵救出他的部下，想不到在华尔金死后去帮助他成为亡灵巫师的竟是我，想不到连圣骑士装备出现的地点竟也变了……而最想不到的，是我做不到一件事……不知如何面对你。”

听到这句话，云迪颤抖着笑起来，这来自黑暗灵魂的感情使她更加痛苦，“那么，现在正是时候，你轻轻一击，便免得我背负着受欺骗的痛苦和战友的怀疑活下去。”

“你的剑刺伤我一次，当然也可以刺第二次。”

“你？你……”

“如果魔王在我身上复生，那么不仅基洛城将变成地狱，世界也将没有希望，人类根本没有力量和他抗衡。我放弃了基洛城，换取魔王的被消灭，我并不是为了解救自己，我已接受了大祭司的黑暗力量，成为了你们的敌人，但亡灵族也想除掉卡奇云德，不论出于什么目的，这是对人类有利的事，如果卡奇云德被除去或镇服，大祭司就可能控制整个魔族并停止未来的战争，人类才能获得休养的机会。如果大祭司察觉我的目的我就无法再进行下去。我们现已是光明与黑暗的对立，如果你觉得我根本就不配活在这个世界上，就把剑在我身上刺下去吧。但是我希望你能把阻止魔王的这件事做下去，无论发生什么，我不想看到你放弃，你要担起若星汉大陆命运的重托。”

云迪愣在了那里。

“纵使你……不论有什么理由……你却杀了那些你自己派到那儿来的人……还袭击了城中的骑士团……”

“不，我没有杀死他们。你很快就可以见到他们了。他们比你更早知道真相。并同意与我合作。”

“他们还在？那也应该去告诉现在还在魔王身边不明真相的人。”

“不，任何的惊慌都可能带来魔王的觉醒，你回到他们中去，但不要告诉任何人，因为每个人都不能绝对信任。如果你们不在他身边，那么魔族和亡灵族就会找到他，那时局面就不是我们所能控制。我们惟一的机会，就是在他没有防备时杀死他！”

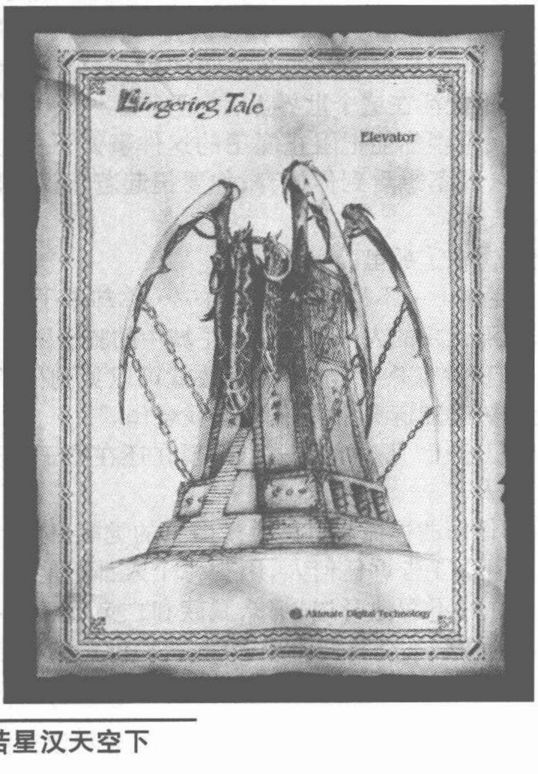
此刻，在魔境森林中，康德……不，是魔王卡奇云德站起身来。他从昏沉的长梦中醒来，从朋友的口中得知自己是一心想成为圣骑士的康德，而他应该去找到能使自己重新变成健康人的方法。他找到了自己要去做的事，有了希望的所在，这使他振作精神。这时，他又听见罗恩的琴声在魔境森林中回响了。

“如果上天理解我圣洁的爱
为何它却苦苦捉弄那互相爱的人
如果上天赞许着我非凡的勇气
为何它却一次次陷我于黑暗
如果上天这次要带去我心爱的人
那么我拔出我的剑
抵挡那神之手
不论是谁
不能将她从我身边带走，
不论保护她去哪里
哪怕共赴尘埃。”

二十一

巨大的夫斯山脉如一条巨龙卧在若星汉大陆的中央，古塔利山脉像这条龙的一只足一样伸出来，一直伸到里法尔平原。在这巨龙脚下，有着一个小城镇叫路苦达，这个发音已类似矮人族的语言，证明这儿已是里法尔王国的边界，距矮人的领地不远了。而这里正是矮人与人类混居的又一城镇。

这天明康恩走出了他的小屋，眯着眼睛望了望天空，阳光明媚，让他有些睁不开眼，他要到镇中心的小酒馆去买点好的烧酒和下酒菜。半个月呆在屋中没有出来使他觉得自己的老骨头有些僵硬了。他回头看了看桌上的厚厚的树皮纸，带上了门。



风从窗户偷偷进去翻动着那些纸页，上面是密密麻麻的字迹，有一页上写着：若星汉史前4291：魔族与亡灵族战争开始，魔族开始向地面逃亡……

这个镇子是人类与矮人进行贸易的重要场所。所以路上经常能看见背着大包，提着斧头横冲直撞的矮人。事实上因为他们的短腿，矮人们几乎没有“走”这个概念，他们总是以飞快的频率摆动他们的双腿。所以他们很不喜欢弯曲的道路和纵横的篱笆，经常你能在某面墙上或某片栏杆上看见矮人的印迹。因为这些粗壮的小家伙习惯了在雪山上飞奔追逐巨熊或是雪猿，一旦他们跑的兴起，就很难刹的住脚，曾经发生过有人家的羊在路上被飞奔而来的矮人撞死，或是在吃午饭时两个嬉闹追逐的矮人冲破泥墙撞进来，然后从另一头撞出去，留下满身是泥的一家人坐在那里。但镇上居民以宽厚容忍了这一切，毕竟，矮人总是诚实的以便宜的价格带给他们名贵的兽皮兽胆或是出色的兵器甲胄，这些在内地都能卖到好价钱，而在这里也许矮人们用一双上好的毛皮靴只不过换你身上的一点发亮的小装饰或是草编的小昆虫什么的，他们喜欢这些玩艺儿好像人类喜欢发亮的钻石，而矮人视金银珠宝如粪土因为那在雪山上一点用也没有，雪山上有的是金矿宝石矿，有时矮人在山谷中捡到了这些发亮的东西就高兴地收藏起来好到山下人类的村庄去换点好玩的。所以大家欢迎矮人们，而内地的商人也一批批蜂拥而来，春夏雪融山路好走的时候，更是有人直接爬上雪山进入矮人们的营地以换到好的货物，经常能有意外的收获。

今天是个好天气，又是集市的好日子吧。明康恩摸着白胡子乐呵呵地想着，来到镇中心，看见铁匠的房檐上挂着一块牌子：“事故多发地，走路请左右看。”想来这又是好心的镇长希洛拍脑袋想出来的主意。

明康恩走进酒馆，看来今天的人特别的多，人类和矮人族们挤在一起，笑闹杯击之声不绝，不时有矮人冒冒失失地从摆满桌子的缝隙中甚至桌子底下快跑着穿来穿去。酒馆的女招待阿寒丽高举着托盘灵活地扭动腰肢闪着这些像旋风刮来刮去的家伙，盘中的酒倒是一滴也不洒出来。

忽然一个跑向门口矮人被什么绊了一下，像一个皮球似的弹起来撞向明康恩，阿寒丽惊叫了一声，可明康恩的手轻轻一拨，矮人立刻就滑向了另一边，眼看就要撞进柜台里了，可是明康恩一伸手拉住了他背上的皮带使他停了下来。阿寒丽长出一口气，开心地笑起来。

矮人回头看看明康恩叽噜着什么，他们不习惯说谢谢，事实上他们的语言并不完善，神殿战争带来的天灾使矮人的古代的语言失传，自大陆复合后东部矮人和西部矮人已各自有一套方言，加上矮人族长会长老为提升矮人文明鼓励自创语言，各部族都搞出一套自己的语言，几十年来新造出的词汇比矮人们驯养的羊身上的虱子还多，词义混乱，矮人们之间也常互相不知所云。

而明康恩好像听懂了，他笑着拍拍那个矮人，向柜台而去，忽然背后响起一阵哗啦声响，他回头看见墙角

的桌子被掀翻了，有人怒骂起来，一个矮人从桌子冲出来，又猛地跳上另一张桌子，拔出大斧怒对身后追逐他的人。

追他的人是几个看起来半醉的人类大汉，穿着长毛皮衣扎着挂着兽牙的腰带，像是雪山脚下的猎户。“这个贼，把我们的东西交出来！”他们大骂着冲上去，矮人脸涨得通红，大叫着跳起来扑到中间一个的头上把他撞翻在地，几个人滚成一团，酒馆里乱成一片。很快更多的人和矮人因为各种莫须有的理由加入了战团。

阿寒丽吓的一跳坐上了柜台，躲避着摔倒过来的莽汉。柜台上的酒保正傻笑着摇头，一个酒坛飞来把他打到柜台下面。

一片混战中，一个摔倒明康恩脚边的矮人抬头眯眼瞧了瞧他，忽然跳起来向他扑去，矮人没有敬老的传统，打起架来就不分是非，所以把所有人都当成敌人。

明康恩好像没有还手之力似的，左躲右闪。

忽然人影一闪，矮人惨叫一声摔了出去。一位着轻型而造型优美的女式战甲的年轻女孩站在了明康恩面前，姿势优雅的收回自己的手臂。

“明康恩？”女剑士着说，她挂着一把细长的剑，一颗光亮的绿宝玉吊在剑柄上，微微晃动。“在下是圣佑骑士团的芬琴。我们的首领黑暗骑士非常仰慕您的大名……”

迷茫的失忆者卡奇云德一行也来到了雪山脚下。阿兹，都里斯，罗恩，还有那总是心事重重的云迪。琼娜因为和无限水骑士团之间的怨恨，不参加这次旅行。

当他们推开明康恩小屋的门，却空无一人。

都里斯上去翻动着那些发黄的纸页，卡奇云德也走上去，漫不经心地看了一眼：

“……卡奇云德以其无比的威力带领地上魔族击溃地下魔族，并迫使亡灵族臣服，统一了地下世界，定都坎图斯蒂，成为第七代魔王，从此具备了后来进攻人类与精灵的力量，坎图斯蒂在他统治下也迅速成为大陆最大的城市，这座地下城市一度达到上千层，横跨数千里。面积是地上人类最大城市平图培的三百倍……这是前1105年的事情……”

“卡奇云德……”这个失忆者低吟着。

“当年几乎没有人不知道他，直到现在，大人们还常用这个名字来吓不听话的小孩说，‘你晚上不回家，卡奇云德会出现把你抓走的。’”罗恩说。

大家都笑起来。

“如果他站在你们面前，你们就笑不出来了。那是最强的邪神，当年人类最强大的圣骑士们在最后的神殿废墟的决战里用了整整三个月时间才打败他，而这些英雄也差不多伤亡殆尽。”都里斯说。

“这些纸是什么？是《若星汉史诗》？”阿兹说，把桌上的纸卷翻得乱七八糟，“那些记录古代法师咒语的地方在哪里？”

“别弄乱它们！”罗恩一把把埋在纸堆里的阿兹从桌上揪下来，对众人说：“我师父其实在当年就对古籍有深厚的兴趣，他这多年来隐居做的事情，就是根据精灵族的原始版本和他自己从大碰撞后保留下来的珍贵资料整理出真实忠于真相的若星汉史，而不是礼天教的神学者们出于宗教的目的改得面目全非的那些。”

“这里有一些奇怪的文字，想必就是那无比珍贵的古精灵语的原始版本？”云迪道。

“是啊是啊，就是这些了，那些史前伟大的咒语，只有用古精灵语版上的文字念出的咒语才是有用的……啊？全都看不懂！”阿兹又跳上桌去，这次是都里斯把他拽了下来。

“我师父可能是大陆上惟一的一个懂得古精灵语的人了，”罗恩说，“其实矮人与精灵从前的文字是统一的，古精灵语就是他们的文字，但分裂和大碰撞使他们的灿烂文化失落了。”

“这是否证明传说是真的？矮人与精灵是同一物种演化来的？”云迪问。

“那么清秀的精灵和那么粗笨的矮人？可能么？”都里斯说，阿兹跳上去猛踢他的屁股。

“可是他们内在确实有相同的体质。”云迪道。

“传说还说人，精灵，魔人全是由龙的不同部分进化来的呢，可能么？那么残暴凶狠的魔族？”阿兹说。

“魔族凶狠是因为他们长期生活在环境严酷的地下，其实魔族中也有很俊秀的男子和美女，可是长期弱肉强食的法则使他们以丑陋凶恶为美，为追求这种‘美’他们用各种面具盔甲把自己打扮得恐怖万分。所以人类常对魔人有误解。”都里斯说。

“那传说还说魔族本是三大族中最俊美的一族呢，他们是把创世神莫比赐给三大族的增加力量的神药全喝了才会变成这样，所以全羞愧躲入地下。从此战斗力惊人但需要什么‘月神镜子上的露水’才能恢复原貌。是不是？”阿兹问。

“传说，传说而已。”都里斯不知为什么有些慌，云迪在一边注视着他。

“都里斯也是个很帅的人啊。”她突然笑着说到。

“啊，什么……我……”都里斯一下手足无措。

大家笑得厉害，而失忆者卡奇云德却拿起桌上的古精灵文字的书卷看了起来。

云迪笑着，一转头望见卡奇云德正在看那些文字，脸色就变了。

“康德？你能看懂他们么？”都里斯叫道。

“唔，”失忆者笑着把纸卷举起来，“这上面说，卡奇云德还是个学者，他通晓三族的文字和咒语，甚至能不通过祭司直接和天神对话。”

云迪脸都白了，其他人也震惊不小。

“可是康德？你从哪里学会古精灵语的呢？”都里斯说。

失忆者摇摇头，表示他也不知道。

云迪抢过去收起了那些书卷：“我们不能这样乱动私人的物品。”

“是的。”罗恩说，他抬头看看变暗的天色，“师父为什么出去这么长的时间？”

雪山在夕阳下反射出柔和的光，和天空的霞光交织成魔幻般的色彩。站在某座山峰的山顶上看更是风景绚烂。黑骑士看着山脚下沐浴在淡淡金辉中的小村庄，感叹着：“在这样一个地方生活，可以使人的心宁静而纯洁，雪山的光会把世上丑恶的阴影消除吧。”

“可是现在洁白的雪原上有了你这个黑色污点，”他身后的明康恩说，“你们的触须真是无所不在，连这么边远的地方也不放过。”

“边远？当年大碰撞前这里有着西部最繁荣的海港城市，西部军团为登陆与魔族反复争夺这里，现在雪山中还常露出战船的桅杆或是能在雪里踢出战士的头盔，这里地下有着无数的亡灵，哪里有纯洁的圣土？”黑骑士回头道，“圣骑士先生，面临魔王的威胁，你想在这里躲上一辈子么？”

“我听不懂你的故事，也不想与黑暗力量为伍，我是个史前的老怪物了，早就该不存在于这个世上，我只想把真正的若星汉史编撰完，其余的事，不是我这把老骨头可以管的，让后人自己去解决吧。”

“这就是风颜骑士的后人？你这样对得起当年与魔王死战的你的前辈们？”

“如果你见证当年的战争，你就会明白我为什么厌恶争斗，没有胜利者，一切都毁灭了。我不会卷进亡灵族与魔族的争权夺利中去，杀了卡奇云德又如何？不是还有无数个邪灵在计划着阴谋么？”

“你……”黑骑士还想说什么，忽然传来芬琴的惊叫：“有敌人！”刀剑相击之声传来。

黑骑士转身，数十黑点从另一个雪峰上急冲了下来，同时带着魔法的利箭从那极远的雪峰上扑面而至。黑骑士避开一支，伸手拾起一看，“六翼神龙？”

难道与如果出现在了他的不远处，如果得意地笑着，“背叛大祭司的先生，你的异形兵团呢？这次我们六翼神龙军团主力亲至，很想会会他们呢。地狱火军团的叛乱已被肃清，就剩下你了呢？”

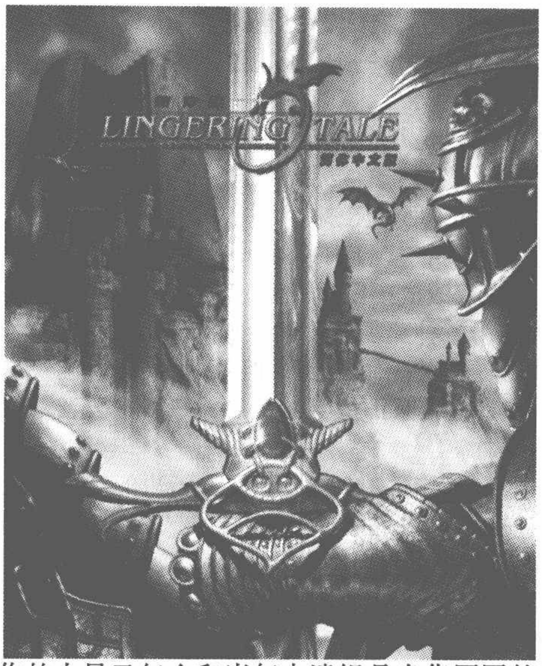
“哈哈哈！”黑骑士大笑了起来，“你们回去消灭了地狱火军团？可怜的他们还不知是怎么回事呢？他们居然为他们十年后几个战士的作为遭了灾，这事情真是越来越有趣了。”

“杀了他！”如果挥剑一指，他的身后几十个魔族战士已跃了出去。

黑骑士拔出剑来，轻易地将靠近的人砍倒在地。他笑着，“这就是你们的力量？”

正说着一支带着疾光的箭骤然而至，黑骑士举箭一格，巨响中箭上蕴藏的魔法爆发了出来，雪向四周滚滚的推开。黑骑士翻滚着向山下落去。

一位穿着更高等级魔族战甲的人出现在了如果和难道的背后，手中拿着一张雕满花纹的弓，魔法光彩在弓弦上流动。



“你的力量又怎么和当年击溃银月光华军团的落月之弓抗衡呢？追上去！”那人命令着。

“洛侯伊！”满山遍野传来回应，喊着主将的名字，大片黑压压的士兵从雪山后涌出来。

等他们过去了，雪中冒出了一个人，那是明康恩。他站起来，看着那四面群山上巨大的由无数魔人组成的黑圈向山脚的村子推去。“天哪！”他惊叫着。

“咦？外面好像暗了许多。雪山怎么是全黑色的？”阿兹说。

“天要黑了嘛。”罗恩说，他探头看了一眼，“咦，是有点不对，怎么一点反光也没了，好像雪全化了。”

都里斯凝神听听，好像察觉了什么，脸上露出疑虑。

“有什么不对么？”云迪问。

“不知道。”

忽然一阵脚步声传来，是有人在急跑。都里斯听着那脚步声说：“速度很快，是个武艺不错的人……但脚步很乱，像是受了伤……是个女人……”

啪一声，那脚步声停了，像是那人在屋外不远处摔倒了。“出去看看，”都里斯提起剑出了门，云迪也跟了出来。

倒在路上的是一个女剑士，手边还丢着一把长剑。都里斯扶起他，看见她的身上有好几处剑伤，臂上还中了一支箭。

“快……他们包围了村庄……”女剑士说，那正是芬琴。

他们把她抬回屋里，云迪开始运用魔法给她疗伤，罗恩拿来了明康恩制的极好的伤药，芬琴的精神很快好了许多。而都里斯看着从芬琴身上取下的那只箭上的花纹，脸上露出了惊异的神色。

“这支箭有什么不对么？”云迪问，走过来也想看。

都里斯一把收起那箭，“我出去看一看。”就冲进了门外的夜色。云迪追出去，又回头看看屋里人，那失忆者

卡奇云德对眼前的事无动于衷，只顾看着柜上的若星汉古卷出神。

云迪出门来到村边的屋旁，此时路上已不见行人，小山村里家家灯火，人们沉浸在家庭欢乐中，几乎没人察觉可能的危险。云迪伸出头去，看见山坡上黑压压一片不知是什么东西。而都里斯正向那片黑色飞奔而去。

“那些难道是……”云迪想，忽然身后路上一阵喧哗，很多人跑来，“抓住那个白天的贼！”有人大喊。

云迪一看，一个矮人的身影正向这边冲来，想跑出村去。

“出去太危险了。”云迪想，上前一把抓住了他，那矮人拼命挣扎，他还很年少，“我没有偷他们的东西！”他大喊着。

后面的人追了上来，是几个人类：“贼也要住店么？快把我们的钱包交出来！”

“说了不是我！”

“那也是你们一伙，矮人们的把戏我太熟了！”为首的一个红胡子大汉说。

“你胡说，不准你看不起我们！”

云迪凭着她的中级的读心术知道这个矮人说的是真的，她把他拉到身后，对那几个人说，“这里不是说话的地方。我们回村中旅店去！”

“小妞？你是不是也和他一伙？”那几个粗鲁的汉子骂道，他们不像是本村的村民，穿着很像外来的探险客。

云迪当时就很想来几个闪电魔法，但这时的任何响动都可能惊动山上的东西。她耐着性子想劝说他们，但有人上来反扭住了她的手臂，另几个人上去便揪矮人，“把这两个贼拉回旅店去示众！”

可是这时嗖嗖的疾风之声传来，云迪大叫“不好！”一低头，什么东西已贴发掠过。紧接着身边一个人啊一声倒了下去，雪地忽然啪啪啪显出无数黑点。

“下雨了么？”那为首的大汉还没反应过来，身边又有一个痛苦的倒在地上。

“是弓箭！山上射来的！”有人大喊。

“到墙后头去！”云迪喊。

一干人立刻跌跌撞撞地奔向屋子，有一个在快到时腿中一箭倒在地上，众人惊恐万分地看着他一倒下，立刻被射成刺猬一般。另有好几个身上已插了几箭。

忽然背后靠的屋子里也传来了惨叫声，那是屋里的村民。

“这箭能射穿墙！”红胡子大喊，正说着一支箭从他脸旁极近处穿了出来。接着，墙开始四处被穿破，“回村中心旅店去！贴墙边，不要走直线。”红胡子喊，众人又开始奔跑。刚跑开只听哗一声，被无数箭穿过的小木屋已经倒了。

这时一支箭射在了矮人的背上，奇怪的是矮人没有倒下去，忽然一道红光从他身上发了出来，形成了一个屋子那么大的光球，射在球面上的箭全部落了下去。

云迪大喜，“像是华尔金的高等防护术，他还会这种魔法？躲到光球里去！”她大喊，众人走在光球的范围里，一路上向旅馆而去。

雪山上。

洛候伊得意地大笑，“好久没有狩猎人类了，看那些家伙在村里蹦的样子，哈哈哈！”

“用武士的箭来射杀平民，没什么好光荣的。”如果在一边道。

“什么？是谁在说话！”洛候伊暴吼。

“是我。”难道说，“我刚想说呢。”

“你们两个家伙，不要以为你们有大祭司的护符就了不起，我是这次行动的主将！”

“如果军团长在，他会同意你这样做么？”如果说，“我们本是同级，你就是用这样的战功才先我们升成黑暗骑士的么？”

“而且兵法云静如高山静卧，动如巨雷突临，未行动先惊动敌人，兵法之大忌也。”难道摇头晃脑道。

“村里就一群连刀也拿不动的人族，什么敌人？”洛候伊正待发作，远处一个人影快速向军团阵中急速而来。

洛候伊一指，箭雨全转了过去，那人一边用刀施起防护魔法格挡箭支，一面大喊：“六翼神龙，齐格扎里特，快来见我！”

“他在喊军团长的名字。”如果说，“像是个熟人。”

“军团长还在魔法军校学礼仪呢，这里只有洛候伊！”难道喊。

“是个人族，先射死再问！”洛候伊喊。

那边的人影大骂起来：“见你鬼的洛候伊，当年你在军械所，见我连头也不敢抬，现在四大军团长不在，什么时候轮到你来嚣张，我是华优冰其斯！”

军团阵中发出一阵惊哗声，洛候伊腿有些软，“我居然下令放箭射华优冰其斯，四大军团长之一……”

“可是华优冰其斯不是已喝下‘月神镜子上的露水’改变形体脱离魔族了么？不仅黑暗力量几乎全失，炼雷震军团主帅的位置也放弃了。”如果说。

“因为在镇压兵变中杀死了自己好友而厌恶军队的人，不就是他么？”难道说，“他对大祭司调动魔族去杀魔族非常不满而出走。”

洛候伊一听腰又直了起来，“叫他过来见我！”

走到洛候伊面前的，正是都里斯。

“我知道你们要除掉的是谁，放过那些村民。”

“我们进攻时，他们随时都会反抗的！”洛候伊道。

“借口！”都里斯上来给洛候伊就是一耳光，“我带兵打仗时，你还不会拿剑呢，我带着炼雷震从来以精锐溃强敌，而你面对不过数百村民，竟带来百倍于他们的大半个军团，这是懦夫的表现！以后不免让人耻笑第一军团六翼神龙。”

洛候伊挨了一下，一时不敢还手，他壮胆吼道：“你知道我们要除的是谁么？是人类最后的圣骑士，大半个

军团算多么?你不是不管魔族的事了么?今天又来做什么?"他胆气渐壮,上前一推都里斯,见都里斯后退好几步,果然不再有从前强大魔力,顿时重露骄狂之气。

"等你重是军团长的时候,再来对我指手画脚,现在,我请你——滚开!"洛候伊对华优冰其斯说出这话,不免觉得自己很有成就感。

如果惊愕地看着他,"华优冰其斯就算魔人的力量全失,他仍是英雄华优冰其斯,你怎可因为他不是军团长就对他如此无礼?"

"我现在是主将,你又有没有学过对我有些礼貌!"洛候伊对如果大吼。

"我看人从来不看他的职位,只看他配不配我敬重!"如果也大吼。

洛候伊很想一剑把这人砍了,但想一想大祭司的养子是惹不起的,只有把怒火吞进肚里。

可是这时都里斯说,"洛候伊,如果我刚才的无礼使你愤怒,我恳请你原谅,现在我恳求你不要屠杀这些村民。"

"华优冰其斯你这是干什么?你和齐格扎里特一样是我的偶像啊,我心目中你是不会服软的。"如果吃惊地说。

"是吗?"洛候伊说,"这些人族居然对你这么重要?我很想知道他们在你心中重到什么程度啊,这么……跪下求我吧。"

"洛候伊!"如果大怒。

都里斯沉默了片刻,冷笑了起来。

"如果这些村民都跪在你面前求饶,你就会饶了他们么?魔族的勇士宁愿战死也不向敌人屈膝,因为尊严高于生命,我相信人族也一样,如果你坚持要杀村民,我就会和他们一起来阻止你!"都里斯转身往村里走去,上万魔军默默地看着他的身影坚定在雪地前行。

"为了低等的人类而向自己的同族作战?"洛候伊对他的背影喊。

"是为了大陆上共同遵守的道义而向你这个丑陋者作战,我之所以要退出与魔族叛军的战斗,就是因为那战争根本就是争权夺利,并不是我懦弱得不敢见血!"都里斯的声音传来。

"可惜,你连力量也放弃了,现在,你拿什么阻止我?"

"他还有勇气,所以他尽管没有力量,还是英雄。而你,洛候伊,永远也不可能了。"如果说。

"如果你不愿跟随我,你也可以滚!"洛候伊喊。

"我跟随的是六翼神龙,不是你,我的目标是人类的圣骑士,我要用他和血使我成为黑暗骑士,那时你就不能对我指手画脚了。"如果转身也向村中走去,"我不会参与你动用几万人对几百村民的作战的。"

难道也立刻跟了上去。

"这两个家伙,他们应该独自分出来叫如果难道军团才对!"洛候伊恼火的说,"回去就叫军团长开除了你们!"

村中旅店

一群外来的探险者和商人们正围在一起。

"见鬼,箭竟然从四面都射来,山上好像有一支军队。"红胡子说,大口地吞下酒来压惊。

"是矮人族的么?天哪,你们不过是抓他们的一个小偷而已么。慢点喝……"有人问。

"不是我们族的,"那矮人少年道,"我们族人才不会这么残忍的放箭,那是你们人族才喜欢弓箭,我们崇尚面对面的比力气!"

"现在好像箭停了。"有人说。

"可是我还听见啪啪啪的声音。"

"要是还有箭,这旅店早成蜂窝了。"

"我上去看看。"有人说。他登上阁楼往窗外看,忽然他大叫起来:"天哪,你们快来看!"

众人跑上去。只见箭不断地射来,可是没一支能射进旅店,整个旅店被一层红光所笼罩。

云迪看看矮人,"是你的魔法?"

"关我什么事?"矮人少年叫道,"我们族人才不喜欢魔法,那是精灵们才喜欢的东西,我们崇尚拿了斧子对劈和抱腰摔跤!"

云迪一把抽出他背上包裹里插着的一把剑,"这是什么?"

"还给我!"矮人蹦着要抢。

剑鞘上铭有一行咒语的阳文,像花纹一般,正在闪着红光。云迪看了看,问:"你是从哪里得来的?"

"雪山上捡的。"矮人边说边夺那把剑,就差没爬到云迪身上去。

"也许是当年的抢滩大战留下的兵器吧,有着符咒的附加魔力。"云迪想,如果能再扩大这剑的力量,也许就会护住整个村庄。可矮人抓住了剑鞘往回拉,云迪抓住剑柄,清脆的一声响,那剑已出了鞘。

村外的魔军忽然看见村中心红光猛地一闪。惊疑为什么魔法,但只那一闪,以后一切又恢复了。

村中旅店中,云迪看着手中红光流溢的剑,心中惊喜,那剑上又铭着一行阴文,她一看便知道这是由法师们所炼出的驻有魔法的兵器。如果剑鞘上那代表着强大的防护力,那么那剑刃上的必然是极高的攻击力。

这把剑对圣骑士也许有用,现在要回到罗恩他们那去。云迪想着向门外冲去,矮人在后面大叫着:"你们人类才是强盗!"也追了出来。他一出门,门内立刻传来惊叫,原来红光移开,魔军的箭便穿了进去,瞬时把这个村中最大的建筑射得像虫蛀的危楼。

忽然暗中一个人影穿出,一把抓住了云迪手中的剑。"有了它,我就能对抗卡奇云德的圣骑士装备了。"

云迪一看,却是黑骑士康德,他的身体有些颤抖。

"你受伤了?"

黑骑士并不答话,抓住矮人的剑鞘,在他的力量驱动之下,剑鞘上的红光顿时扩大了开来。盖住了半个村

庄。

“他们很快就要冲锋了，拿着剑快回到卡奇云德那去。找机会杀死他！”

“你……”

“你有必要担心一个出卖灵魂的黑骑士的死活么？快走吧！”

云迪转身向村边明康恩小屋跑去，背后，矮人还在叫着想夺回他的剑。

云迪一冲进小屋的门，看见多了一个老者，他和罗恩，阿兹和失忆者好像正谈着什么。

“外面有魔人的一个整军团！”云迪说，“快想想办法。”

“他们是冲着我来的。”明康恩说，“我出去，只希望他们不要毁灭村庄。”

“师父！”罗恩大叫，“为什么？你是继承了风颜圣骑士装备的人，穿戴上它和他们作战啊，康德也有这样的力量，两个圣骑士还不能与魔人一战么？”

明康恩看了看失忆者，苦笑道：“我老了，而他却可能连自己也保不住。”

云迪惊问：“为什么？”

“他的体内流动着强大的黑暗力量，因为他的体质本就是亡灵族，所以才能承受这种力量，而圣骑士的装备充满了光明的圣华力，如果他同时运用这两种力量……除非他是神明，否则一定自己的身体先毁掉的。”

“那时因为他被人杀死后，有魔人用黑暗魔力把他的灵魂强封在体内的缘故。”阿兹说，“我们带他来就是求你能帮他解开这种力量。”

“这样强大的黑暗力？那个魔人难道是魔王之类的人物不成？就算我能消除这种魔力，他也就会立刻死去的，因为他的躯体已经死了，必须先复活他的身体，才能解放他的灵魂。”

“师父你做不到么？”

“我想是的，这种生命系的法术，只有精灵族的人才能熟练运用。”

“我现在觉得很舒服。”坐在屋角一直自得其乐地翻着若星汉古卷的失忆者头也不抬地说，“你们该先想想你们自己，怎么不被外面的箭射烂。他们开始了。”

他的话音刚落，群山上爆发出巨大的喊声，同时几十万支箭射向每一座房屋，像暴风吹枯拉朽一样把它整个打烂然后掀飞，满天飞着木板和家具，还有人的尸体，有的被钉在床上，有的和饭碗穿在一起，每样东西上都插满了箭，强大的穿透力不停地把它们打得跳向高空，如同在狂风中飘荡一般。

而在黑骑士持的红剑魔力罩住的范围，则一切保存的好好的。小屋还点着灯光，屋里的人们听到外面的动静，好奇地问：“下雨了么？”而有的屋子一半在红光中，另一半在外面，于是里面屋前打牌的人们惊愕地看另半张桌上的人顷刻之间在他面前化为碎片，而手中伸出的牌也被削去了半张。

他今后也不会忘记自己如此直观看见生与死的界限了。

而这界限使山坡之上的魔将洛候伊生气了。他举起他的落月之弓，射向那红光的中心，旅店门外站着的康德。

落月之弓的力量是红光也无法阻挡的。这一箭射中了黑骑士，他想移开，但那会使一些房屋又露出去。于是他没有动。

又是一箭带着耀眼的光辉呼啸而来，射中了他。红光的范围陡然缩了一下，但立刻又涨了起来。

洛候伊射第三箭，黑骑士再次猛地颤了一下。他半跪在了地上，还想撑着站起来，但第四箭又到了。

第五箭，第六箭……直到洛候伊用完了十二支箭。黑骑士并没有移开。村庄仍在他的保护之下。

“那到底是什么？落月之弓都射不倒他。”洛候伊说。

“是块黑石头吧。”旁边有人说。

“好硬的石头。”

康德还站在那里，血流了一地。

“我的血居然不是黑色的呢……这是我抛弃基洛城城民的报应吗……可那时我没有别的选择的……不能让魔王在我身上复生……没有选择，就像现在……一步也不能自己选择……云迪……会不会去杀死魔王呢？”

“圣骑士……真不是人做的……”在他要失去意识的时候，他说。

“你们以为圣骑士是什么？拿剑的永远是屠夫！”明康恩在小屋里大声吼着，“我说了不拿剑，就是不拿剑！”

“师父……”罗恩像要哭了，“师父，究竟是为什么？自从我跟随你，你就从来没有教过我一点法术，天天学习的是古文字和采药，可这些能用来对付那些凶恶残暴的人么？你不让我说出你的身份，难道圣骑士是什么不光彩的名字？外面的村民正遭杀害，过去的战争究竟在你心里埋下了什么恐惧，让你连剑也不敢摸一下？”

明康恩沉默了。沉默中只听见箭雨的啪啪声，像死亡的奏鸣曲。

“不……不是我心中的障碍……而是因为我的师父……他痛恨战争……他从来就没有教过我任何攻击性的法术，只教给我考古术和采药术，说真实和拯救，才是

人类真正要学习的。”

众人都惊呆了，竟然有一个不懂武学的圣骑士。

“为什么风颜骑士会厌恶拯救人类的战争……为什么他要你学习历史，为什么他托付你修订若星汉史而发誓永不握剑？”云迪，阿兹，罗恩一连声地问。

“那是因为……”失忆者的声音竟在这时响了起来，“平图拉城本就是魔人的圣地！”

众人回头惊望着他，失忆者继续大声地说下去。

“它是魔族的发源地，那里有魔人祖先的血和图腾！千年前是人类将它从魔人手中夺走，千年前是人类用剑与火将魔族赶入地下，千年前本没有人与魔的分别，因为人族将他们的兄弟驱入了地下从此才有了魔族！哈哈哈哈，这些你们的历史上没有写吧！被修订过的《若星汉史诗》上没有吧。现在你们知道了为什么人类和魔族有千年的战火，为什么魔族一直要重返地面，为什么卡奇云德在战败时发下的诅咒居然可以实现，因为触怒神明的不是魔族而是人类！所以神要让他们赢得没有胜利者的战争！所以在魔族重新被绝望地封入地下的那一刻，大陆开始碰撞，海啸发生，地下喷出无数火石，那是战死者的怨灵，把王朝和繁盛建立在其他种族尸骨上的人是不该生存于这个世界上的！人类来自天上，而其他族是生于地下，天生要受人类支配？哈哈哈哈这就是你们礼天教的教义？圣骑士们的丰功伟业？东征西讨？不过是帝国的铁蹄踏碎无数人的安乐家园，这种东西本就该永远被埋在历史的沉泥中！”

所有人都震惊了，“不！这不是真的。”云迪高喊着，他们望向明康恩。

明康恩却沉默中，无比可怕地沉默，却像历史的风雷一样碾碎人心。

神话崩溃了，历史幻灭了，什么才是真实的？当年的圣骑士，是不是也像今天的魔人一样疯狂地扫灭平民的家园？

云迪忽然怒向失忆者：“卡奇云德！你终于清醒了？”她扬起她发着红光的剑。

“你在说什么？”失忆者笑道，“你叫我什么？我所说的，不过是刚才我从这篇古卷上看来的而已。”

发黄的古卷，像是一碰就碎，却又是如铁一般的铭碑。

由胜利者书写的历史，是不可信的。

此时卡奇云德是不是复生，又有什么关系？

忽然屋外保护村庄的红光消失了。箭雨吹垮了房屋，人们各自躲藏。

云迪想起了什么，大喊了一声“康德！”冒着箭雨向黑骑士所在之处奔去。

什么撞了她的左肩一下，那是一只箭穿了过去。

腿上好像也被什么叮了一下，跑起来不能很迅速了。

不知身中了几箭，她终于到了康德的身边。

黑骑士拄着剑鞘，身中十二箭，已死在那里。

她抱住他，哭泣着：“醒过来，告诉我这一切是为什么？什么是真相？”

有些东西，当它在你身边时你不会察觉自己对它的感情，当失去了，这感情却又迸发出来。

而黑骑士的盔甲依然是那么冰冷。热泪落在上面凝成了冰。

他为什么而死的？

因为所有人都在编造的一个谎言，因为世代种下的种族的仇怨，所以他要面对无比痛苦的战争。到最后一刻也不能避开。

没有选择的战斗者。

“我从来没有见过你的面容，想象中你总是有着洒脱的微笑的，不论面对什么强敌的时候，让我看一看你的脸吧……”

云迪颤抖着摘下了那头盔。

眼前是一个英俊的男子，那被寒冷永远凝固的面容，却真的是在微笑。

他也许自成为圣骑士后从没有笑过，永远恐惧着自己会变成魔王。但在生命结束的最后一刻，内心却豁然开朗了。

他将在云迪伏在他身上的哭泣声中，永远的微笑下去了。

踏着白雪与废墟。如果和难道在村庄中搜寻着圣骑士的踪迹，忽然失忆者现在他们面前。

“这是谁？我们和圣骑士狭路相逢？上天把创造历史的时刻留给了我们，难道，拔剑！”如果喊，举剑冲了上去。

失忆者抓住他们的长剑，一挥手将他们两个全甩倒在地。

“我只用了一个人类圣骑士力量的十分之一，魔族的后辈们都像你们一样不知天高地厚么？以后怎么指望你们同真的圣骑士作战？”失忆者用魔族的语言说。他左手在空中划出一个符号，“见此徽者听我号令。”

如果和难道惊异地看着自己的刀剑嗡鸣起来，发出光辉。

“这是大祭司赐我们的魔族宝刃，只有在至高的黑暗力量前才会有感应……天哪！魔王？是你么？复生的魔王？大祭司说的是真的！”难道喊。

他们忙跪倒在地。“您终于回到我们中间了！这太好了。魔族重现光荣的时代终于来临了。”如果说，兴奋的话音也在颤抖。

“还有许多事要做！我终于从三百年的束缚中脱身，你们可有保持好我的身体？”

“不负您望，当年我族的勇士们拼死将您的身体夺回，保持在地下城神殿中，现在由大祭司的法咒封着。”如果说。

“见鬼！”卡奇云德骂道，“库里华基塔从来就是不能信任的！小辈们，给你们一个神圣的使命，在墨龙军团长杨特克里达守卫的地下风谷里有我的信物，你们去将他

取出，进入地下神殿启封我的身体……他妈的为什么活过来还有这么多麻烦事……现在这个身体让我很是不舒服，我无法发挥我真正的力量。你们要快！”

“可是我们还有大祭司交给的诛杀圣骑士的任务……”如果说。

“圣骑士已经不在了，不论是未来的还是现在的，你们的这个任务已经结束了，接受新任务吧！这个使命比杀死圣骑士更百倍考验你们的勇气。军队全在大祭司的控制之下，能帮助你们的人并不多。”

难道一点头道：“我们会誓死执行！”

“现在，我还有些事要做。你们去停止六翼神龙的盲动，你们毫无规矩简直像一群苍蝇，我回去一定要教训齐格扎里特这小子！”

失忆者消失在风雪中。

“齐格扎里特这小子……全世界也只有他敢这么称呼恐怖大王咱们的军团长吧？”难道偷笑着。

可如果笑不出来：“我们是由大祭司养大，我不能反对大祭司的……”他低声说。

“如果大祭司是希望魔王复生的，我们当然不用反对他，可如果他真的是有着别的企图……”难道叹口气道，“我们的这个任务又没有完成，新的任务又来了……什么时候才能升黑暗骑士呢？全是和你这个全军第一倒霉蛋在一起的缘故。”

“什么？这么长以来是谁一直罩着你？你这个混小子，全军第一大笨……”

两个人的争吵又开始了，未来要面对的所有恐惧，压力，困扰暂时又全可以丢在一边了。

“他们开始进攻了！”雪地里奔跑的明康恩抬头看四面的黑潮如泥石流一般开始冲向山下，四野响起轰鸣声。

“我们不可能冲出去的？”罗恩惊恐喊道。

都里斯此时却静坐在废墟的一角，拄着他的长剑，身上已结了一层冰雪。远处看就像废墟的一部分。他沉思着，四周的响声恍如不闻。

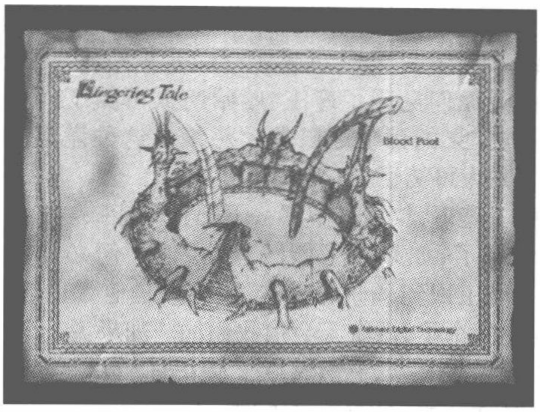
这时，一双穿着高筒浅纹黑战靴的脚轻轻踏着雪走到了他面前。

“你想好了么？”是一个女子的声音。

都里斯抬头，他看见了一个戴着面罩，穿着黑色紧身软甲和白色披风，身材佼好的魔族女子。

“路华美亚？”他惊呼到。

那女子一把提住他的领口将他拽了起来，“你还在犹豫什么？想要不要和自己人作战？我的地狱火军团已经全毁了，只因为大祭司的那两个亲信一句谎言，几十万精锐魔族战士自相残杀，烈火湖都被尸体填满了！大祭司根本就是要把所有不服从他的魔族力量全消灭，这个时候你却在坐在这儿自在！”她越说越气愤，一把将都里斯摔出老远，撞倒木墙从破屋另一方摔到雪地上。不



等他爬起来，那叫路华美亚的女子又跳过来将他拎起。

“路华美亚，我……我已经没有从前的力量了，我什么也做不了……”

“是啊，我不小心就会把你捏死了呢。这还是当年那个横扫分裂各部、重新统一地下、赫赫威名的炼雷震军团长吗？”

“和自己人的战争再勇敢又怎么样呢？就算是和人类与精灵的战争，又有必要吗？”

“你对我吼什么！”路华美亚又是一个背摔把都里斯重重地扔在雪地里，“你不满么？去解决这一切啊？六翼神龙就要冲下来了，你是不是要等着他们杀你呢？逃避！懦夫！如果当时你还是军团长，地狱火怎么会被三个军团围攻？他们……他们死得太惨了……”路华美亚跪倒在地，捶着雪地，但一滴泪也没有流。

“炼雷震军团也参与了进攻？”

“我告诉你四大军团的伤亡数字吧！炼雷震三万四千，六翼神龙一万六千，墨龙二万一千，地狱火几乎全灭——八万二千人战死！四大军团加起来伤亡近二十万，比当年同人类银月光华军在阁朗城大会战死的还多！”

都里斯愣愣地站起来，拳头攥得格格响。

“不能这样……不能这样……”

“华优冰其斯！站出来阻止这一切吧，我们联合可以做到的。”

“可是……现在我能做什么？”

路华美亚将一块冰凉而沉重的铁牌交在了他的手上。

“这是地狱火的兵符，我们还有五千人，来吧，给我一个希望！”路华美亚摘下了面罩，那是一张绝美的面容，额上却有着一道伤痕。她注视着都里斯，长发在风中飞舞。“告诉我，华优冰其斯将重新回到我们中间。和我一起战斗。”

都里斯握紧那块铁符，仿佛全身的热量都被它吸去了，血又变得像魔族一样寒冷，他的语调也变得冰冷了：

“只要杀了洛候伊，战斗就能停止！”

他将铁牌高举向空中。

他的身体忽然一震，路华美亚从背后抱住了他。

“谢谢你……谢谢……”她终于像个小女孩一样哭起来，“我太孤单了，我就快撑不住了，可现在有你了，我什么也不怕了……”

魔军阵中……

"你说你们见到了魔王?哈哈哈太可笑了,"洛候伊对难道与如果的话嗤之以鼻,"想编出这种谎言来让我退兵,真是太可笑了。"

"魔王陛下,快出来解释一下吧!"难能喊。

"没有了,如果魔王能解释清,他又何必让我们跑腿,只有魔王回到了他的身体,才能算是他真正的复生,全靠我们两个了,没有人会信我们的。"如果说。

洛候伊大笑着,忽然又变了脸:"你们知不知道在军队中这是什么罪行?给我拿下他们!"

"你会后悔的!等魔王复生,你就跪下来舔我的靴子我也不会……哎呀,对自己人还放箭……"如果拉了难道就跑。大批魔军在后面追来。

忽然山后一阵呼啸声。

"发生了什么事?"洛候伊惊慌地转头,听着山后传来的声音。

"好像是……龙的啸声……"有将官说。

忽然间,无数羽翼从山后飞起,成千巨大的黑影急掠而来。

"天哪,是地狱火的飞龙军,三大军团进攻地狱火总营时飞龙军正好不在,现在竟在这儿出现了?"

体型小而快速的长翼飞龙喷出火焰,飞龙背上的骑手射出强力的弓箭。掠过之处,黑压压的六翼神龙阵中如风吹过麦田一般大片倒伏了下去。

"这又是哪来的部队?"如果边跑边惊异地抬头,看着六翼神龙的士兵们从身边翻落下去,"如果我们六翼神龙的龙骑兵在,你们早就完了!"

"没有他们我们也要完了!"难道拉了如果扑进雪地,躲过头顶掠过的火焰。飞龙的翅膀与气息擦顶而过。

但六翼神龙是魔族第一军团,很快飞龙骑兵们的两翼飞来了更密集的弓箭,纵然射不穿飞龙的厚皮,但也有许多骑手倒栽了下去。而起先他们飞过的地方,许多倒下躲避的兵士又站了起来,从背后射出弓箭。

"用强弩!用强弩!"洛候伊喊到。

巨大的弩车架起来,三个士兵用一架,一人调整方向,两人拉开。强弩可以穿透飞龙的身体,很快就有龙的尸体落在了雪地上。

路华美亚的五千飞龙军在魔军阵中翻飞,四处遇上箭雨,左冲右突而不能出去,很快要变成几万魔军的靶子了。

"没想到全灭地狱火的功劳由我立下了。"洛候伊得意的狂笑。

可这时一只飞龙正向他疾速俯冲而来。

都里斯熟练地驾驭着飞龙闪过一支又一支强弩箭,而细密的弓箭被他用剑挡开。就在要接近洛候伊的时候,洛候伊察觉了。

他举起落月之弓就是一箭。

这箭的速度飞龙无法躲过了,都里斯从龙身上猛地跳起来,飞龙被射中在空中炸开,而都里斯也落在了洛候伊的身旁。

洛候伊举剑格开了都里斯砍来的一剑,都里斯被他巨大的力量震出老远。

"你以为你还是当年的华优冰其斯么?"洛候伊狰笑着逼近。

忽然背后一个身影掠过,洛候伊一回头,路华美亚已落在了他身后。

"那么,吃地狱火军团长的这一剑吧!"随着喊声,光辉划过,洛候伊被砍飞出老远。

都里斯跳上去,把洛候伊还没爬起来之前,将剑刺入了他的喉咙。

而四周的士兵也向他们涌来。

"快走!"这时几只接应的飞龙从低处掠过,路华美亚和都里斯跳上了飞龙,可是一支弩箭射中了路华美亚的飞龙,她重落了下去,魔军一拥而上,把她围在了核心。路华美亚奋力冲杀,剑砍在魔军身体上炸开一片片火焰,魔军倒下去一片又上来一片,她的身影几乎被淹没了。

都里斯一扭龙的缰绳旋了回去,想让路华美亚跳上来,可是路华美亚左劈右挡,她根本没有机会跳起,飞龙也遇上了密集的弓箭,无法飞近。

此刻,在魔军的后方山坡上,雪被拱了开来,阿兹,明康恩,罗恩扶着芬琴钻了出来。

"你们多亏有我的地行术,圣骑士你可要记住我伟大的阿兹啊。"阿兹刚庆幸。他们身边雪地里又拱出几个矮人。

"见鬼?哪一个才是阿兹?"罗恩说。

"你们有没有看见一个年纪小的矮人,拿着一把红剑?"一个面目凶恶的矮人问。

明康恩摇摇头。

"一个穿法师袍的矮人,真可笑。"另一个执大斧的大胡子矮子扯着阿兹的衣服。

"走开,没见过世面的乡巴佬!"阿兹怪叫道。

忽然山上传来了长长的吆喝之声,山顶上,又是一队人马驾着雪上的滑车冲了下来,有数千人之多,四面山遥相呼应。

"是雪山矮人。"明康恩说,"他们好像整个族都出动了。"

六翼神龙军团突然遭到来自背后的冲击,纵使他们训练有素,但失去了指挥官不免也有些乱了。矮人们坐在飞速冲下的厚重木板钉成的滑车上,车四周插着铁刺,撕开了魔军的方阵。力大身沉以善战著称的矮人战士们挥舞着巨斧和链锤,所经之处魔军血肉横飞。

"精灵怕人族,人族怕魔兵,魔兵怕矮鬼,这话一点也不错啊。"罗恩惊叹着。

"所以我们是若星汉最强的一族!"大胡子矮人不无

得意地说。

“可是谚语最后说，‘精灵法师手指一点，五千矮人全趴下’”罗恩补充着，大胡子瞪起眼，把胡子吹得老高。

魔军中吹起了撤退的号角，那是难道和如果回到了军中，洛候伊一死，作为有黑暗之子称号的他们自然成为了统帅。

“以魔王卡奇云德的名义，中止这场没有必要进行下去的战斗，回地下第四出口克华博要塞集结。”如果的命令在军阵中传递。

魔军大呼三声，开始集结撤退，以六翼神龙的声威，矮人军也不敢再追上去缠斗，其实能让魔军撤走已是太幸运了。真要打下去，几千矮人也不过是魔军的下酒菜。

路华美亚身边的魔军也顷刻间像退潮一般退了下去。路华美亚精疲力竭地半跪在地上，都里斯从龙背上跳下来到了她身边。

路华美亚额头上满是汗水，在长发上结成冰粒。她侧身看着都里斯，会心地笑着。

都里斯伸手上去扶她，摸到了她盔甲上的热血，“你受伤了……”他惊呼。

“这一战我最大的收获，是重新找到了你——华优冰其斯。”路华美亚喘息着说完，昏倒在都里斯怀中。

风暴过去，雪山顶上露出红霞。云迪依着冻得坚硬的康德的身体，这是她在这个时空最后的依靠。

失忆者来到了他们的背后。

“无论如何，在最后的时候，我终于看见了一个真正的圣骑士。”他说。

“你是魔王？或是谁？”云迪没有回头。

“是的，我就是卡奇云德。不过是已经消磨了斗志的卡奇云德，我曾一度告诉自己回忆起的过去都不过是个噩梦，我内心也在害怕着无休止的痛苦的战争，我宁愿相信你们告诉我的，我是一个凡夫康德，一心想成为一个伟大的，勇敢的人，一个真正的圣骑士。”

“而现在，我不能再逃避了，腥风血雨已吹到我的身边，亡灵族大祭司将掀起一场新的战争风暴。我要回去重整我的魔族，阻止他……”

“又是战争……”云迪喃喃道。

“接受吧，我们都没有选择。我已经不打算夺回地面上的祖先的土地，因为你们人类已在上面建立了安乐的家园，而魔族也改变了形体，适应了地下的生活。我想有一天理性的人们会达成真正的和解，那时就是三大种族重新和平的生活在地面上的那一天。而在那一天到来之前，我们还是要挥舞我们的剑与魔法，不为掠夺，为守护信仰，众生一家的信仰。康德能为守护他所心爱的东西而坚定他自己，我也可以。”

“因为看见了康德，所以使你改变了？”

“不，是因为和你们在一起的生活，使我相信敌人之间也是可以互相理解的。当我看见人类的死去和你们的痛苦，也唤起了我的同情，相信我，为杀戮而战的人将遭到惩罚，不论他是人类还是魔人。还有一个原因……也许是我体内的另一个灵魂的信念太强了吧，也许我竟然受了他的影响呢，和这家伙呆在同一个躯体里真是件不舒服的事啊。”

云迪目不转睛地望着他，像是绝望之中又找到了一份惊喜。

魔王笑道，“我把康德还给你，祝你们幸福。”

魔王忽然倒在了地上。

云迪看着那倒在地上的圣骑士盔甲裹着的身体，紧张地等着，风呜呜地吹。眼泪在她脸上结成了冰。

忽然风中那身体动了一下。

云迪猛地扑上去，把他抱在怀中。

那盔甲里，渐渐有了热量了。

那热气，似乎把云迪脸上的冰珠也融化了。

他叹了一声醒了过来，护面罩里闪出了眼睛的光彩。

“魔王？”

“骑士？”

他笑了。

……

尾声：

“就是这把剑。”那矮人少年忽然不知从什么地方奔了过来，指着云迪和康德，“他们抢的！”

矮人少年的身后，一群矮人族的战士大踏步地走来，为首的一个粗壮的汉子，看了看他们，便明白了一切。

“谢谢你们保护了这些村民，也为我孩子的无礼而道歉。在下是若莫儿。”

“若莫儿？雪山矮人的领袖？”云迪道，“那你的孩子是叫……”

“我叫若德汉尔！”矮人少年道。

“天哪，”云迪惊叹着，“若德汉尔？我居然抢了若德汉尔的剑，这原来就是那把著名的红剑。”

“你怎么知道我给它起名叫红剑？”若德汉尔好奇地说。

“知道吗？”云迪拍拍他的头，“十年后你会成为一个大人物，一个英雄。”

“你是占卜家么？”

“就算是吧。”云迪笑了，“如果十年后你遇上我，千万不要记我的仇哦？”

“当然，我爹说，人的心要像雪山上的天空一样纯净开阔！”

“若德汉尔的名言哪。”

“是么？那以后我天天练习这句话。”

矮人们大笑起来，云迪却只勉强地笑了一下。

“十年后？变成什么样了呢？”

黑骑士的墓前 大雪

“这墓碑上写什么呢？黑骑士？康德？未来的康德之

墓?"阿兹不知好歹地说。康德本不好看的脸色更加难看了。

"写'最后一个圣骑士吧'。"明康恩说,"但愿不再有战争,也不再有圣骑士。"

"但未来还是会有人想成为圣骑士的吧。"罗恩说。

"每人都会有英雄的梦想,但知道英雄要面对什么的人太少了,面对这些还能坚持的人就更少了。"明康恩说。

"黑骑士就是因为在巨大的恐惧与压力前坚持不住的吧……他不能算个英雄的……"若德汉尔说。

"但是我想,他尽力了。"

"云迪,你要回到十年后去了么?"罗恩问。

"我想,我回不去了,基洛城已经毁了,乌加和我也无法联系上了。"

"为什么要回去?未来会来临的,相信我们的十年后,不会是那个样子。"明康恩说。

"至少,康德已经解除了他魔王附体的噩梦。黑骑士所作的一切不是毫无价值。他救了他自己。"

"十年后……"康德低声念着,"十年后,胜负就会分晓。"

……

众人一个个离开了那黑骑士的墓。

只有云迪还站在那。

"未来会来临的,我还能见到你么?"云迪对那十字架喃喃地说,"十年前的你,却不是我的所爱啊。他还没有学会像你一样泰然的笑容。"

都里斯站在山腰之上,望着山脚下村庄中的云迪。

"走吧,回要塞去,我们还有太多的战斗,还在留恋什么?"路华美亚说。

"有一天我战死了,会不会有一个女子这样的悲伤?"都里斯望着山下喃喃道。

"你在想什么!"路华美亚一脚把他踢翻在地,"你真的是华优冰其斯吗?他什么时候这么婆婆妈妈?你再磨磨蹭蹭,我先一剑砍死了你!然后再为你悲伤!"

嗯?她的脸突然红了。

都里斯大笑了起来,向山顶上攀去,路华美亚在身后骂着追着。

"再会了,云迪,下次相见的时候,就是敌人了吧。"都里斯登上山顶的时候,长吸了一口地面上的新鲜而冰冷的空气,"这口气再吐出的时候,我就不会再留恋和平与人类女子的微笑了。"

"云迪,走吧,我们要去大陆南方精灵族的森林,为康德找到复原身体的方法。"村庄外,罗恩在远处喊着,"也为我心中的银瓶公主。"他想。

云迪站了一会儿,转身加入到一行人的行列中。

他们远去了。

大雪中只剩那"最后一个圣骑士"的墓碑静静立着。

……

大雪静静地飘。

突然,墓碑哗一声倒了下去。

地下伸出了一只手。

那黑骑士竟爬了出来。

"死亡,只是开始呢。--我喜欢这个身体。"

他也在大雪中走向远方迷茫的前程。

……………………………全剧终

一心想成为黑骑士的如果又没有完成他的任务。在魔王与养大他的大祭司面前,他将如何选择呢?为何女剑士芬琴一直要追踪他的足迹?为剑法,还是其他?

难道的神秘身世被揭露,他居然是……他和如果这对好搭档终于反目成仇。

明康恩要把风颜骑士交给他但他却不能用的装备传给罗恩,罗恩会成为又一个圣骑士么?

一行人又踏上了寻找精灵族复活身体方法的道路,罗恩能遇见他心爱的银瓶公主么?

那个得到红光剑的矮人少年,居然陷入了一场奇遇,使人类和矮人族再次面临危机。

都里斯能夺回他的军团长之位么?他未来会成为康德和云迪的敌人么?

卡奇云德在和大祭司的战争中居然失败了,他在逃亡的路上遇见了一个可爱的人类女剑士,她叫百亚。

云迪居然从若星汗古卷学到了"封"的咒语而成为三大族都恐惧的人物,连康德和罗恩、卡奇云德、大祭司也要联手来对抗她,为什么她会放弃爱情而选择了力量呢?

请期待《若星汉天空下》其他篇章!

今何在先生谈《若星汉天空下》创作

"《若星汉》和《悟空传》的差别确实像是用左手写与右手写的一样……"

"《若星汉》现在，就像《倚天屠龙记》写到张翠山初识殷素素，真正的主人公还没有生出来呢……"

"我希望能创造出完备的世界与历史……"

《若星汉天空下》事实上被拿出连载的部分应是构想故事中的第一部《最后一个圣骑士》。

这是我的作品里较特殊的一部，是字数最长的，却也是我惟一没有在我的网上文集中收录的。我把它单列了出来，因为其他的作品基本都是我出于爱好和自娱写出，而这一部却是因为工作。和我从前写的《悟空传》完全不同，一个是在已有的背景上改编，一个是自己创出一个背景；一个是随心所欲的发挥，一个是要在限定的一个方向发展，不论它们水平高低，但差别必然很大。

我很喜欢电脑游戏策划这个工作，我热爱所有能溶人想象力与创造力的工作。但在这一领域我却是个菜鸟。当我有幸踏入这一行业，我明白我首先能做的就只有学习。所以在我还没有足够经验建立一个完备的策划案前，我首先的任务是为公司当前的网络 RPG 游戏《不灭传说》创作一个背景故事。

我当然想到了我应做的是构架一个世界，创造出社会，种族与历史。一方面我需要与游戏的要求配合，另一方面，也没有成型的规则可借用。当时《龙枪》的中文版还未发行，网上也只有片断的版本。我们的游戏也不是套用 AD&D 规则，国内作品又大多是黄易、罗森式的"奇幻"。我又查阅了一些骑士题材的小说，很喜欢其中的某些作品，比如显支微克的《十字军骑士》，但很显然，我不能像那么写。第一我没有时间，公司只想要一部背景小说而不是长篇著作；第二我怀疑在网上有多少人能静下心来看那种文字；第三那也不是想写就写得出来的。

关于它是奇幻还是武侠还是什么我觉得到没什么必要讨论，那不重要，我只是按自己的想法写一个故事而已，文字风格只是为故事服务而不是为风格本身服务。我希望能创造出完备的世界与历史，我甚至模仿一些欧洲古英雄史诗的结构开始写一部简史。但简史不能代替小说，显然我一个人要完成简史中的某个历史章节也是十分困难的。

目前连载过的部分可以说也只是整个构架出的历史中的一小段章节，这也是一个尝试，从前我没有试过去创作西式背景的魔幻，也没有想过。我明白这样无法达到很好的效果，但我仍愿去试，因为我对许多题材都有极强烈的兴趣，而刚好有这样的一个机会。我接触到的大多相似作品都是长篇历险，包括《龙枪》，所以我也就这样进行。事实上我的时间也许只容许我写一部短篇，而一个短篇又不足以构造一个庞大世界，成为一个优秀的背景故事。所以我只得采取分部式的写法，不知大家是不是已有这样的感觉，似乎是人物刚一全出场就结束了。我曾与人玩笑说，《若星汉天空下》写到这里，就像《倚天屠龙记》写到张翠山初识殷素素，真正的主人公还没有生出来呢。有人觉得人物繁杂，很多人物出场后就没下文了，也正因为此。

曾想把我曾写的一些第二部与第三部的片断贴出，大家会发现真正的情节其实才刚刚开始，但还是以后写完整了再贴在网上吧。这是个庞大的工程。也许我写得很差，大家会觉得写那么长还真不如不写呢，其实若这篇小说对于公司提出的任务来说我已基本完成了，但是我并不想就此放弃它。因为我也觉得这要真正成为一部人物鲜明，情节完整的小说还有很长的路要走。当初公司的设想是出单行本，对连载我的准备也不足，完全没有按照连载的方式去规划结构。我也一直设想我所写的东西只是一个引子，在游戏真正出来后它应该是由无数玩家去补充完成的，真正形成规模与系列，真正成为由众人的真实历险写成的史诗。

感谢所有看了它并提出意见的朋友，为了报答你们的关注我会尽量去把以后的章节做得更好，也会不断摸索出合适的风格。

《若星汉天空下》已有网站准备在网上发布。过段时间修订后我也可能会在龙的天空（http://www.dragonsky.net/）我的专栏里发布的。

谢谢大家对我作品的关心和厚爱，谢谢。

海之相

□ 补补生

你喜欢海吗?

一直以来,我都非常向往大海,那海天一色的美景曾无数次在我梦境中出现。

其实我只见过一次大海,也许以后也不想再见到了。

灰蒙蒙的天,灰蒙蒙的海。

没有风,也没有浪。

海,死气沉沉;天,冷若冰霜。

喜欢,也许未必要拥有。

拥有,只是渴望的结束。

那天我很失意。

我呆呆地坐在“玉环酒店”的一角,傻傻地望着近在咫尺的海。

我没有吃任何东西。

茶太风雅,我不想附庸;酒太粗俗,我又不屑;海鲜的味道太浓烈,光吃白饭又太过平淡。

失意就是失意,那天我真的很失意。

凤鸾派“十七罗煞”已经损伤过半.

神机堂“四大名算”业已流血五步.

一座好端端的“玉环酒店”转眼成了沙场.

海是博大的也是富有的,人是聪慧的也是贪婪的。

很快就有人发现了海所蕴藏的利润,于是原本平静的海边就成了争夺利润的战场。

但我仍然不明白——女人为什么要打架?

——而且打得那么起劲。

——竟然还不是为了争风吃醋!

当我看见“十七罗煞”和“四大名算”这二十一个女人在“玉环酒店”里大打出手时,心里忽然有一种黯然的感觉。

女人会烧菜做饭、购物逛街、女人会持家理财、女人会发家致富、女人会养小孩。

——女人居然还会打架!

那男人还能干什么?

也只有一件事女人干不了——

讨老婆。

可是我有预感,我这人不会讨到老婆.

那我就真的只能无所事事地看这些女人打架了。

但是女人们的拳脚实在太差了。

如果“四大神算”稍微动动脑子,“十七罗煞”几招捉襟见肘的“阴风剑法”早就有剑无法了.

而“十七罗煞”只要果断那么一点点,“四大名算”那个破绽百出的“天衣无缝阵”也早就破烂流丢了。

我记得当时我笑了一声。

——不错,我武功很高。我自己也不知道自己武功为什么会这么高。

我练武不勤,也没什么秘籍宝典。

大概是别人都太差了。

但是我仍然很失意。

西毒欧阳峰说过,会武功,并不一定是好事,反而会成为一桩麻烦,因为高手也会肚子饿,也会缺钱花。但你不想做强盗被官兵抓,也不想做官兵去抓强盗,更不想上街卖艺,那你怎么填饱肚子?

除非去当乞丐!

但我不想当乞丐,我怕丐帮会吸收我为正式会员。

我只想自食其力。

——所以我一直在拾破烂。

武功好,拾的破烂自然也比别人多,所以我的日子在同行中还算不错。

我的剑,就是我捡来的名贵破烂之一。

那是中州大侠李弗水与职业杀手马含玉对决两败俱伤后,我捡到的一柄名剑,剑名“锋芒”。

我当时很遗憾,如果大侠李弗水也使兵器的话,我就可以捡到两件名贵破烂了,而且我就可以卖掉其中一件了,可惜中州大侠只用他赖以成名的铁拳。

于是我终于没能富起来。

隔着那群打得不可开交的女人,我忽然看见一个莫测高深的人坐在酒店的一角。

置身于血腥沙场而旁若无人,岂非莫测高深?

所以我断定他武功极高。

但很明显,他一点也不失意,——任何一个有他那么好胃口的人都不会失意。

——而看来“玉环酒店”也在那些女人开打之前做成了一笔大生意,酒店斗殴并未能降低销售额。

对于莫测高深的东西,我总是很感兴趣,我曾十登华山饱览论剑盛况,也曾步行三百多里远涉大漠去观赏中州大侠李弗水与职业杀手马含玉的对决。于是我轻轻向那人一欠身,想和他打个招呼。

但他仍然埋头在吃,并未注意到我。

于是我干咳两声。

但他仍未注意我。

我的心情顿时变坏,随手就掷了一张椅子过去。

但椅子刚击中他的背,就弹飞到一边去了,而他竟仍像没什么事发生似的埋头在吃。不过这倒反而证实了我的想法:此人武功极高。

我一时实在想不出这个武功极高的胖子究竟是什么人,但我很愤怒别人无视我的存在,于是我拔剑。

只一招!

“八面来风”.

剑气到处,摧枯拉朽,寸草不留.

“我这一招简直是太完美了。”我暗想。在我身后,“玉环酒店”在一片女人的惊呼声中轰然倒塌.

我缓缓收剑,回头。

当时我吃了一惊,碎石残砾之中那人露出上半身,两手竟还抓着一对鸡翅膀吃得摇头晃脑。

这是执着。

我很佩服这种秉性。

也许就是因为我自己很难做到执着一点点。

我向那人作了一揖,道:“泰山崩于前而面不改色,请问阁下是如何做到的?小生迷途难返,望高人指点一二。”

那人瞟了我一眼，鼓着腮帮子又大嚼了几口，才道："砸伤了身体肉疼，有酒肉不吃肚子疼，花了钱浪费心疼，如何取舍不是一清二楚？"

那一剑"八面来风"之后我懂了不少道理。

但无论如何打坏别人的酒店是不对的，何况"玉环酒店"是江南颇负盛名的林家堡的产业。

所以我要逃走。

我对自己的轻功一向很自信，但这一次我却失算了。

三天后我便撞在了林家堡少堡主林少爷手里。

那天我在官道上飞奔，却正撞见一位公子一身白衣乘一骑翩翩而来，我一下子便认出这人就是林家堡少主林少爷，既然冤家路窄，我便要同他拼个鱼死网破.

"林少爷好快的脚力."我按剑拦在他马前冷冷道。

"兄台好眼力。"林少爷在马上一欠身，彬彬有礼地答道，"这正是我刚从西域买回的骏马。"

"既然在下技不如人，那就任凭林少爷处置了！"

林少爷却还故作不知："什么处置？处置什么？"

"处置在下之罪。"

"为什么？"

"我三天前砸了你家的玉环酒店啊！"

"哦，原来是这样。"

林少爷沉吟片刻，忽然呼哨一声，四面八方立即涌出百来个刀斧手。

"砍死他！"林少爷喝道。

要不是那天她也在被人追杀，我可能就真的要被人剁成肉泥了。

但正因为那天她也在被人追杀，我在此后的几年内几乎每天都有被砍成肉泥的可能。

我转身才逃了几步，迎面只见一大群人呐喊着蜂拥而来，为首的女子没命地大喊："救命啊！"而她身后的众人却在有节奏地喊："砍死她，砍死她，砍死她……"

同是天涯沦落人，相逢何必曾相识。

砍我的人已经堵住了她的去路，砍她的人也挡在了我的前方。

于是擦肩而过的一刹那，我们同时出手。

"闭月神针！"

"八面来风！"

四周顷刻死一般寂静。

我收剑矗立，没有说一句话——大侠职业道德守则第二十二条：大侠应在女士面前保持一种稳重的形象。

她保持着她出招时那一刹那的优美姿势，在她面前，百来个刀斧手已被打成一堆刺猬了。但她没有说话，女侠职业道德守则第十四条：女侠应在男士面前保持一种矜持的形象。

绣花针的确是配合女性生理条件设计的最佳防身武器，它体积小，分量轻，杀伤力大，方便携带并可反复使用。在女孩子不打架时，则又可做一些缝缝补补的女红活儿。

——以前女孩子上街打架，最最头疼的就是武器的选择，用鬼头大刀吗？它既大又重也不安全，一不小心，哎哟哟，砸到自己的脚了不是？那么丈八蛇矛呢？在平原上骑兵作战倒是十分有效，不打架时也能架在阳台上当作晾衣竿晒衣服用，但是呢，女孩子打架，主要战场常是胡同里院子中，哪里有口角哪里就是战场，丈八蛇矛在这些地方可就施展不开了。那索性脱下一只高跟鞋去打吧，但这样对女孩子的轻功和平衡感要求很高，而且女孩子用一只脚跳着追打对方，也有失淑女温良恭俭让的风范。

那还等什么？赶快到各大杂货店、胭脂店、缝纫店去购买你的绣花针吧！

"海之相"绣花针每套仅售十九两九钱银子，现在购买更附送一只不锈钢平底锅，用它炒荷包蛋方便多了！

我们俩就这样站在大路中央，谁也没有说话，谁也没有动。

一群男孩从我们身边走过，回头瞪大眼睛看着她，结果有一半人撞在了树上，另一半跌下了路边悬崖。

一群女孩从我们身边走过，她们手中刚买来的水果和蔬菜立即无情地向我倾泻而来，其中一个道："不酷就不要在公共场合装酷，以为自己是'酷毙大侠'吗！？"

酷毙大侠耿自知，身高一丈二，面目清秀，三围匀称，气死潘安，不让宋玉。目前任"大侠形象委员会"常务理事长。

但我严守我的职业道德，依然没有动，也没有说话。

太阳下了山，又上了山。

终于她先开了口，但语气很不快："为什么不帮我解穴？你明明看见林少爷逃走前点了我的穴道！"

大侠职业道德守则第一条：大侠对女士有求必应。于是我连忙上前。

"乒！"被她一脚踢飞到一边："这么长时间，穴道早已自然解开了！"

为了严守职业道德已经一天一夜没吃没睡的我竟然遭此下场，我不由忿忿道："我怎么知道？你又没说！"

"乒！"又被踢飞："他点了人家的哑穴嘛，这也看不出！"

"可是你不说，怎么能怪我呢！？"

"乒！""我先眨眼睛向你发 SOS，又用内功控制心跳节奏发 SOS，但你毫无反应！"

"……"我已经被踢得说不出话了，但我心里想说：大侠职业道德守则第四条，大侠对女士非礼勿视；第五条，大侠对女士非礼勿听……

"哎，我肚子饿了，你知道这一带哪里有卖盒饭？"

"那……边……"我小心翼翼地指了个方向。

"乒！"

"带路！"

她看起来是饿坏了，一坐下来就吃起来，再也不和我说话——自然也不踢了。

我也很饿，但我没有吃，大侠职业道德守则第十七条：未得到女士同意前，大侠不可和女士一起吃饭。同时我也记得，女侠职业道德守则第十二条：女侠吃饭前应

尽可能邀请男士。

果然，她忽然想起了什么，抬头望着我……

“你有这个吗?”一个红封面的小本本出现在我金星乱冒的眼前，上面是一行金字：“行走江湖许可证”。

我用内功逼住即将“咕咕”乱叫的胃，然后按照职业道德守则的标准很稳重地说了一句：“有。”

我们交换了各自的证件。

她的证件上娟秀地填着：

“姓名：秦依依；

性别：女；

别号：闭月；

持有武器：闭月神针；

专利武功：无敌鸳鸯腿……

出生年月那一栏空着，这是女侠证件的惯例。所属门派上也空着——没有靠山，难怪那么多人砍她。那幅“身份证画像”画得很传神，想来是出自京城名家之手，上面盖着“皇家第八部”的大红章。

当今皇上为了加强中央集权，废丞相，设八部，辅佐皇上日常起居，同时受皇上亲自领导。

那前七部正是：

柴米油盐酱醋茶！

第八部则是专门管理江湖事务的部门。

主要业务有：

一、举行侠客考核，签发“行走江湖许可证”；

二、审计各门派财务状况，查处舞弊现象；

三、举办武林大会，接受各门派工作汇报；

四、审批新门派成立注册；

五、修订新的江湖规则；

六、……

七、……

……

于是我说：“久仰大名，如雷贯耳。”

秦依依也道：“少年英雄，相见恨晚。”

两人递还各自证件。秦依依突然极其诡秘地问道：“你想结束漂泊无依的生活吗?你想摆脱仇家追杀的困扰吗?你想开拓鹏程万里的未来吗?你想点燃青春生命的火炬吗?”

她每说一句，我便应一声“是”。于是她显得很兴奋地说下去：“我们现在有两个人了，可以去申请新门派注册了。”

江湖一般公认准则第十二条：

新门派成立需符合以下条件：

1、成员人数超过二名；

2、成员等级分累积超过 500 POINT；

3、门派宗旨不含反政府内容；

4、组织不具邪教性质；

……

于是我问道：“我们的等级分够吗?”

秦依依叱道：“你我不是刚杀了那么多人?”

江湖一般公认准则第十条修正案：

等级分可以通过以下途径获得：

1、杀人并有现场证据；

2、交钱给朝廷；

3、发明新的武功理论；

4、出售专利给朝廷……

我想我是被她说动了，便点了点头。

她显得十分高兴，便道：“走，我们上那边镇上去找个画家。”

在照相机还没有发明的时代，想收集这种杀人现场的证据作为评等级分的依据就只能去找一位画家把现场画下来。

江湖一般公认准则第二十四条：

伪造假画骗取等级分，一经查实，吊销“行走江湖许可证”终生。

我们走的时候，我忽然心中一动，翻了翻自己的背包。

在那里我看见了一张海报：

“你想结束漂泊无依的生活吗?

你想摆脱仇家追杀的困扰吗?

你想开拓鹏程万里的未来吗?

你想点燃青春生命的火炬吗?

现在注册新门派，请到京城首都代理。”

这是我们到的第九个小镇了。它依然像我们之前到过的八个小镇，镇上所有的房子都死一般寂静，没有人，也没有灯火，我们仿佛置身于一座巨大的坟墓之中。

秦依依的脸色已有些苍白。

曾经浪迹天涯的我也有些紧张。

但更多的是兴奋。

朝廷尚武，民间武侠风行，百姓常以观赏江湖大规模械斗为乐，既然这一带的百姓举镇而出，想必不远处就会有一场江湖大阵仗。

果然，未行几里，见一山谷，谷内已聚集了上万名百姓，黑压压的一大群围在山谷内，呐喊声，喝彩声，不绝于耳。我与秦依依显然来迟一步，被挤在人群外，看不见圈内究竟是何方神圣在决斗。

忽然人群中一声惊呼，原本挤得水泄不通的人群立即分作两边，一个黑衣人从中间滚了出来，边上早有几个大个子“拳迷”一拥而上，将他抬手抬脚又抛回圈子内，众人一阵喝彩，刚才分开的人群又立即自动合上。

但我已看清圈内械斗之人，不过是“白鹤门”和“黑虎帮”的几十个无名弟子在撕打，不由冷笑一声：“品味也太低了，这种档次的械斗也要看……”

边上早有一人不服：“你懂什么，这是重量级械斗前的轻量级表演!”

"那重量级械斗是……"秦依依问道。

"绿教 VS 徐门!"

"绿教!"

"徐门!"

秦依依和我同时叫了起来,然后互相瞪了一眼,两人不再说话,却又不约而同地掂起了脚尖向人群里张望。

没想到她喜欢绿教,我很遗憾。

可是我却在期待徐门徐氏姐妹的登场。

我已经崇拜徐氏姐妹很久了,我利用自己拾破烂的机会从字纸篓、垃圾桶这类地方收集的有关她俩的海报、招贴画早已不下百余张。

而今天,我将亲眼目睹她们现场械斗的风采!

"白鹤门"与"黑虎帮"的群殴终于告一段落,不料又上来了几十个自称是"忠义堂"和"六合派"的人打了起来。这拨人打了约摸一个时辰,却又换了另外十几人上来打,其招术之拙劣,拳脚之蠢笨,简直是叹为观止。

围观的人群终于不耐烦了,阵阵嘘声之中,无数白菜与西红柿已向圈中掷去。

"我们要绿教!绿教!绿教!绿教!"这是人群中"绿教迷"们的声音。

"徐氏姐妹!徐氏姐妹!耶!……"这当然是"徐门迷"们的声音。

这时一个人跳进了人群中央,只见此人一身蟒袍,一双官靴,虽未戴乌纱帽,却也很明显是一位官场中人。

只听这人口中道:"各位父老乡亲,我就是我们这个省的巡抚大人,我对这场惊世骇俗的大对决在我们省境内举行,我的心情同大家一样,是非常激动的。既然离对决开始还有一段时间,请大家少安毋躁,由我先为大家介绍一下这场对决的现场情况。"

"请看两边山谷之上。"巡抚大人向山谷两边的峭壁一指,"绿教的大批高手已在山谷两侧设伏,准备伏击徐门的徐氏姐妹,而待会儿,"巡抚大人又向谷口一指,"徐氏姐妹将沿着这条路走过来,显然,她们对绿教的设伏一无所知,绿教的偷袭将是十分致命的,但是临战经验丰富的徐氏姐妹会不会让他们得逞呢?要知道,姐姐徐莹莹的暗器'捧心'和妹妹徐敏敏的奇毒'三笑'都是我们耳熟能详的秘技……"

我向山谷两侧一望,全无半点动静,不由惊叹:"绿教果然善于设伏,竟然一点破绽都不露。"

秦依依得意道:"那当然,绿教高手头扎绿头巾,身披灰布衫,化装成大树简直全无破绽,如果是大批高手站在一起,装作树林,那更是天衣无缝了!"

我再向山谷两边望去,光秃秃的山坡上果然有两片很古怪的"树林"……

只听巡抚大人又道:"接下来,我们就欢迎我们省武功最高的寂寞高手袁嘉为我们讲述一下这场对决的背景,让大家了解一下这场对决的前因后果,来龙去脉,有请!"

话音刚落,一条瘦长的身影飞出人群。

我一眼就看出他是个高手——寻常人决不敢冒着这么多飞掷而来的白菜和西红柿飞出来。

只见这寂寞高手清了清嗓门,道:"这还是一个多月前,那是一个小范围武林聚会,只邀请了少数武林知名人士参加——我也在其中。中午的时候,主持聚会的少林方丈说:'大家来吃面啊。'于是大家都去拿面条,我看见徐门掌门徐娘子拿了一碗鸡肉面,找了一个地方吃,才吃了一会儿,她忽然走开了。这时,绿教教主陆大头不知怎么就坐到了徐娘子那碗面的前面。

"然后徐娘子回来看见就说:'咦?你怎么吃我的面啊?'陆大头就说:'不可能啊,这明明是我刚从方丈那里拿的面嘛!'徐娘子一看,这明明是她那碗鸡肉面嘛,然后她就说:'不可能啊,你买了几两面?'陆大头就说:'四两啊。'然后徐娘子就说:'你看,我这碗面,已经被我吃了半碗,顶多只有半两,怎么可能是你的呢?'陆大头看证据确凿,一时答不上来,只得走了,但他怀恨在心,决定今晚在这里袭击徐娘子的爱女徐氏姐妹,这件事绝对真实可信,不信有同在现场的'风流夺命'张香帅为证。"

袁嘉一口气说完,才发觉四周的人群已涌到了谷口两边,他忙擦了擦脸上的白菜叶子,赶紧也跑了过去。

人群自动分作两边,中间让出一条大道。

两骑翩翩,齐头并行。

一色的斗篷;骑装;裙摆;骏马。

——徐门的标志色:黑色。

两位黑衫少女侧坐鞍上,左手抚弄披肩长发,右手轻抚柔软马背,看得众人心驰神往。

"我好好爱你耶!"人群中终于有人忍不住打破这黄昏时分的宁静。

顿时人群沸腾了,欢呼声,喝彩声此起彼伏。

徐莹莹一抹红晕浮上脸颊,纤纤玉手愈发只顾拨弄自己精巧的辫花。

徐敏敏眼帘低垂,只向大家回报了微微一笑,又马上飞快地低下了头。

挤在人群中欢呼的我忽然产生了一个妄想:不知道徐氏姐妹肯不肯在我的剑鞘上签名……

"砰!"突然被一脚踢飞。

——看来一旁的秦依依已看透了我的心思。

"耶!"秦依依突然也欢呼起来,拼命往前挤去,不再管我。

只见山坡之上那两片"树林"飞速散开,然后呼喊着向徐氏姐妹夹击而来。

沉默已久的"绿教迷"们顷刻间沸腾起来。

"绿教!绿教!绿教!"

"徐门迷"们不甘让步:"徐氏姐妹耶耶耶!天下无敌耶耶耶!莹莹捧心耶耶耶!敏敏三笑耶耶耶!"

双方的口角终于升级,"绿教迷"先开始投掷白菜,而"徐门迷"立即以西红柿还击。

绿教高手们刚冲了一半,便立即被互相攻击的人群堵住了去路,无法再向徐氏姐妹靠近半步。他们只得大声对徐氏姐妹喊道:"徐氏姐妹,今天这无名谷就是你们

的葬身之地了！”

徐莹莹在马上问徐敏敏：“咦？他们在说什么？”

徐敏敏摇摇头：“一点也听不清！”

徐莹莹便喊道：“喂！你们在说什么？”

绿教高手：“我们要——杀——你——们——”

徐敏敏：“什么——”

绿教高手：“杀——你——们——”

徐莹莹：“我——们——听——不——清——”

一片混乱中，我忽然又看见了那个人。

那个高深莫测的人。

如上一次一般依然旁若无人，依然悠然自得。

他已经啃完了三四只西瓜。

他正在啃半只十来斤的大西瓜。

他的脚边还有七八个西瓜在等他啃。

终于有绿教高手挤到了徐氏姐妹的身边，徐氏姐妹也终于知道这些人是来伏击她们的，于是她们出手了。

徐莹莹的暗器“捧心”独步天下，她出手的姿势如西子浣纱一般优美。

绿教高手们在急风骤雨般的“捧心”暗器攻击之下纷纷倒地捧心哀号，但绿教中人终究非等闲之辈，哪肯轻易甘作亡教奴？自有一名高手在徐莹莹一轮攻击之下毫发无损。

徐敏敏见姐姐一轮攻击被对手防住，忙策马抢上，玉指轻弹，正是她的成名绝技：“一笑百媚生”，缠绵于温柔，杀人于无形，奇毒“三笑”无色无臭，欢愉之中致敌死命。

然而那名高手依然未被击倒。

徐莹莹又摸出一包“捧心”发出。

徐敏敏同时使出了“二笑天亦老”。

这两招过后，徐氏姐妹开始惊疑。

徐莹莹：这人莫非铜头铁臂？

徐敏敏：这人难道百毒不侵？

我在一旁看不下去，便好心道：“两位徐姐姐，别再打了，那是一棵树。”

徐氏姐妹凑近一看，果然那名“绿教高手”是一棵树。

徐敏敏小声对姐姐说：“这个人看到我们出洋相，传出去有损我们形象，不如……”

徐莹莹点点头，便问道：“你想要什么好处？”

“我……我……想要……签名……”我结结巴巴地道。

“签在哪里啊……”徐敏敏道。

“我……我……”想必每个追星族在这种时候都会这样吧。

徐莹莹笑嘻嘻地道：“那就签在你衣服上吧！”话音刚落，眼前银光一闪，一把“捧心”已向我撒来。

“我的妈呀！太夸张了吧！”

听说捏着猴毛喊“齐天大圣”，孙悟空会来救你，但没想到我喊的这一声也使我得了救。

徐莹莹的“捧心”转眼灰飞烟灭，秦依依手扣“闭月神针”已在我身边。

“副掌门，以后还是崇拜绿教的偶像吧！”秦依依道。

“现在不是考虑信仰的时候了，先自保要紧。”我忙拔剑在手。

于是我们的“追星派”也投入了这场大阵仗。但我们的加入对局势的影响几乎可以忽略不计，因为“绿教迷”和“徐门迷”的数量早已趋向于无穷大。

无名谷中的这场大阵仗一直打到东方渐白。

忽然人群中跳出一人大喝一声：“卯时到！”

那人正是巡抚大人。

众百姓一听这“卯时到”三个字，不由都停了手，无名谷中顿时鸦雀无声，接着熙熙攘攘的人群便陆续向谷外退出去。

卯时意味着新的一天的开始。

新的一天里，有很多事要做：喂猪、买菜、打水、上工、洗衣服、修房子、吃早饭、吃午饭、吃晚饭……

无名谷中的对决再精彩，太阳依然是要升起。

无论如何，每个人都有每个人的事要去干。

狂欢之后，正是人最清醒的时候。

生活，就是这样无奈和现实。

很快，无名谷中便只剩下大阵仗的主角：绿教高手们和徐氏姐妹。

还有两个配角：追星派秦依依和我。

哦，还有那个高深莫测的人，他仍有一两个西瓜没啃完。

我们不约而同地停了手。

没有了观众，武林高手的精彩招式又有什么意义？

没有了喝彩，我们的血液便不再沸腾。

一度，我又想去捡破烂。

狂欢之时，武林高手最忘情。

盛典之后，江湖豪杰最失意。

生活，就是这样无奈和现实。

徐氏姐妹驾马缓缓离开无名谷，她们有她们要去的地方。

绿教高手们没有狙击她们，他们躺倒一片，我知道，他们累了。

于是我问秦依依：“我们还去找画家绘制杀人现场吗？”

她点点头。

官道之上，那些尸体依然横七竖八地躺着，但已惨不忍睹。

尸体的喉管尽数被割开，伤口整齐像是被极锋利的兵器割开，仔细检查，那些尸体内的血液竟都已被吸干。

现场已被破坏，一千多等级分就此付诸东流。

“是附近的吸血鬼干的。"我说。

于是我和秦依依拦住了路边的一个路人：“请问知不知道附近哪人有吸血鬼?"

“山那儿破庙里有一个，那片坟地里有一个，山后草

屋里是个新搬来的。"

破庙里那个太老，牙齿不齐，说话漏风，显然做不了如此大案，被我和秦依依三拳两脚打发归西了。

坟地里却是个小吸血鬼，还没长牙，不会说话，，一个人在那儿用吸管练习吸血基本功，被我们打了一顿屁股，教育他要"重新做人"，也不知小鬼听懂了没有。

根据一般推理，草屋那个新搬来的显然是此案的元凶了。

"砰！"我一脚踢开草屋房门，秦依依手中一把"闭月神针"已疾射而出。

但屋里毫无动静。

"吸血鬼不在家。"秦依依懊丧地走进草屋，挨个儿把打在屋里家具上的"闭月神针"拔了下来。

这时忽听屋外有脚步声逼近！

"吸血鬼！"

我与秦依依忙各施轻功，窜上房梁，不料正踩在一人背上，我们万万料不到有人伏在房梁上，顿时一惊，脱口而出："干什么的？"

房梁上顿时有无数个声音在回答："抓吸血鬼！"

又有一个低沉的声音问道："你们呢？"

"我们也是。"

房梁上立即又安静下来。

房门"砰"一声被撞开，接着一排飞刀射入屋内。

静了片刻，屋外一前一后进来两人。

"吸血鬼不在家。"前一人道。

"嘘，好像屋外有人。"后一人道。

两人忙提气窜上房梁，不料被梁上一棒打下，无数个声音道："上面已满！"

那两人忙落地一个翻滚钻到床下。

我在梁上却已听清，那前一人正是无名谷中所见本省第一寂寞高手袁嘉，后一人却是林家堡少堡主林少爷，不知道这两人怎么也突然想来抓吸血鬼。

说时迟那时快，"砰"一声房门又被撞开，接着五六个人各使一路剑法杀了进来。

"咦？吸血鬼不在家？"一人道。

"嘘，好像屋外有人。"又一人道。

那几人立刻纵身上梁，当即被乱棍打下："上面已满！"

那几人忙又一个翻滚钻到床下，不料又被踢出："下面也满了！"只得忙不迭躲到桌下面。

只听"砰"一声房门又被撞开，接着一排"捧心"暗器便射了进来。

静了片刻，两人款款而人，正是徐氏姐妹。

"吸血鬼不在家。"徐敏敏道。

"嘘，好像屋外有人。"秦依依道。

于是上房梁——"上面已满！"——乱棍打下。

于是钻床下——"下面也满了！"——乱脚踢出。

于是躲桌下——"挤不下了！"——弹到一边。

只听屋外脚步声渐近，徐氏姐妹万般无奈急中生智，徐莹莹向桌上一跳，端坐扮作观音神像，徐敏敏则闪身藏在"观音"身后。

又听"砰"一声房门被撞飞——以后这一步骤就可省却了——却并无兵器打人。

接着有十几人迈步进屋。

"陛下，此处人迹罕至，正好上朝。"其中一人道。

便有一人端坐到桌上，另十几人纷纷跪倒在地，口称"万岁！"

"众卿平身。"

屋内藏身众人大惊，却又恐有诈，不敢现身。只听那端坐之人道："当今朝廷危急存亡，反贼又令职业杀手马含玉并一干江湖高手意欲刺杀朕，众爱卿可有良策？"

便有人道："丞相岑冲足智多谋，当有良策。"

当今朝廷早已废丞相，改设八部，八部尚书之中又无岑冲这号人，屋内众人顿时松了口气——知道这是个不知从哪儿冒出来的假皇帝。

只听又一人道："臣岑冲手下养成死士三千，其中又以四大名捕为最！"

那"皇帝"道："卿请一一道来。"

岑冲道："所谓四大名捕，其一曰'多情'，可惜已患花柳病过世多年；其二曰'面手'，手如面条，可长可短，十分神奇；其三曰'逃命'，轻功绝顶，——这会儿又不知逃到哪儿去了；其四曰'满血'，其人外表平平，但体内血质纯厚，不稠不稀，微量元素含量适中，更兼血型为O，陛下若是受伤失血，可由此人输血医治。"

"岑冲真神人也。"众人正在吹捧，忽有一人道："嘘，屋外好像有人来！"

"不妨事，不妨事。"岑冲道："我等只管端坐不动，来人定以为此处是一个蜡像馆，自然不会发现。"

众皆称是，忙各各坐定。

这次却是"砰砰砰"一阵乱响，草屋四面窗子尽数被撞开，几十人挥舞兵刃鱼贯而人。

一阵兵器撞击过后，来人分作两处，我借月光看时，却是那日在"玉环酒店"见到的"十七罗煞"和"四大名算"这二十一个女人。

"此蜡像馆人迹罕至，就让我'神机堂'与你'凤鸾派'作个了断吧！"说话的正是"四大名算"之首金算子。

"十七罗煞"的老大天罗煞冷笑一声道："我听说你们上次一战后，回去苦心研究了那招'传世剑法'中的八面来风'，今天倒要领教领教……"

地罗煞在一旁帮腔道："对对，大家快把这些蜡像

开,好让她们使什么'八面来风'!"

"不必了,看招!""四大名算"已拔剑。

只一招,

"八面来风"!

剑气到处,摧枯拉朽,寸草不留。

草屋在无数人的惊呼声中倒塌了,但"四大名算"显然没有学会我这招"八面来风",因为她们还没来得及逃出草屋就被倒塌的房屋压在了下面。

月光下,无数条腿在废墟中朝天乱蹬。

月光似水,轻轻泻在这一片山坡之上,晚风习习,带来阵阵清脆风铃。

一个小女孩在废墟边咯咯笑道:"咦,这么多人挤在草屋里干吗?捉迷藏吗?"

"吸血鬼回来了!"无数个声音从废墟下传出。

方才躲在房梁上的一人已闪身窜出废墟,低沉着声音道:"在下皇家第八部侍郎,松鬼是也,特来捉拿吸血鬼!"

余下众人也纷纷窜出废墟。

"在下敏怡公子黄剑。"

"徐门徐氏姐妹!"

"林家堡少堡主林少爷!"

"本省第一寂寞高手袁嘉!"

"绿教……"

……

"我是前朝皇帝!"废墟下一人叫道。

"我是前朝丞相岑冲!"废墟下又一人叫道。

那小女孩见众人剑拔弩张地逼了上来,突然大哭起来:"你们欺负我,我告诉姐姐们去!呜……边哭边转身就跑,众人竟不知这小女孩使的什么身法,一溜烟便从众人眼皮底下逃得没影了。

"她是吸血鬼。"敏怡公子黄剑突然道。

"废话,我知道。"袁嘉白了黄剑一眼,并用极快的手法在他头上敲了个爆栗。

"哇!"黄剑一声惊叫,双手捂头倒在地上,只打了几个滚就两脚一蹬不省人事了。

众人见这寂寞高手出手极其狠辣,心下大骇,都不敢多说话,却听身后有人在大呼小叫,回头看时,却是第八部侍郎松鬼在挖掘废墟,口中还在叫喊:"前朝皇帝、前朝丞相、我代表政府以阴谋颠覆罪、反社会罪、武装暴动罪对你们提起公诉!你们有权利保持沉默、如果你们放弃这种权利,你们说的话将在法庭上对你们不利;你们有权利请律师,如果你们请不起,法庭将为你们指定一名。我们政府的政策是坦白从宽、抗拒从严、顽抗到底、死路一条!"

废墟下只听前朝皇帝急道:"岑冲,现在形势危急,快召唤死士前来助朕脱险!"

岑冲却不慌不忙道:"士者,人也。死士者,死人也。既所谓死士,自然早就死了,不然何谓死士?不过陛下且放宽心,这个人并不认识我们,废墟下有那么多人,他即使挖到我们,也不知我们就是前朝皇帝、前朝丞相。"

侍郎松鬼冷笑一声:"我虽然不认识尔等,可我认得你们的声音!"

这时废墟下立即传出一个尖声尖气的声音:"陛下快学女人说话!·"

"我不是前朝皇帝。"另一个阴阳怪气的声音说。

边上众人顿时一片笑声,松鬼恼羞成怒,越发用力挖掘废墟,不防头顶一阵风响,后脑早被人踩了一脚,一个倒栽葱摔进了废墟里。

众人急各拔兵刃,定睛一看,月光之下,山坡之上,已多了三位少女。只见右边那个,一身短打皮装,短发齐耳,双臂抱在胸前,眼神冰冷,知是江湖上的COOL姐级的人物;那一位站在正中的,一身白纱长裙,长发齐腰,衣带飘飘,眸中似水深邃,说不出的端庄温存;左边站的却是方才众人见到过的那个小女孩,羊角辫,一身小袄。

众人还未开口,那长发少女已先说话了:"我们宫主待会儿要在这里跟人决斗,我们是来清理场地的,希望大家配合我们工作,不要引起不必要的麻烦。"

寂寞高手袁嘉冷笑一声:"尊驾是何人?你们宫主又是谁?今有吸血鬼在本省扰乱社会治安,你们凭什么来干涉我们的打击吸血鬼行动?"

众人见有本省第一寂寞高手说话,忙不迭都在一边帮腔:"对啊,对啊,除非你们自己就是吸血鬼!"

"哼!"三位少女同时用鼻子表示了自己的不屑,但为了避免发生不雅而尴尬的情况,她们已事先用一方丝帕捂在了鼻子前——这倒是和"掩面而泣"、"掩口轻笑"有异曲同工之妙,众人不解,以为这三姐妹擤鼻涕也要手足与共。

"在下华晓颖。"长裙少女道。

"在下华晓月。"短装少女道。

"在下华晓元。"小女孩道。

三人各转三圈,立个架势,摆成个造型。

"我们就是华家三姐妹!"

众人面面相觑,并无一人鼓掌喝彩。

长裙的华晓颖大失所望地看着矮自己两头的华晓元叹了口气道:"三妹,你快点长大吧,不然我们的姐妹造型总是不完美。"

"你们好像没听说过我们的名号。"短装的华晓月冷冷道。

"呵呵,不是很有名。"袁嘉道。

华晓元立即不服气地叫了起来:"我可是……"但华晓颖立刻打断了她:"宫主说过多少次?——不要在外面张扬她的大名,更不要说她要在这里和东亭魔女决斗,省得别人又要来围观!"

华晓元赶紧朝姐姐点点头,扭头又对众人道:"我听姐姐的,我可不告诉你们我们宫主就是飞燕宫主!"

当今江湖，等级分排名第一的人是谁？

——不是中州大侠李弗水；

——也不是职业杀手马含玉；

——更不是绿教教主陆大头。

飞燕宫主的等级分已远远超过这当世三大高手的等级分总和！

“飞燕宫华家三姐妹？没听说过……"我始终没有想起这个可能应该记住的名号，再看周围众人，也都是一脸迷茫。

飞燕宫主VS东亭魔女？不会吧？赌博公司还没有给出赔率呢！我上哪儿去买彩票？

众人正在发愣，只听华晓元又道：“咦？大姐，他们怎么还没被吓跑？"

华晓颖道：“大约是吓傻了。"

众人之中早有人不服，一左一右闪出徐氏姐妹，“你姥姥才吓傻了呢！"徐敏敏道，“不就是等级分高吗？还不是靠杀几个菜人骗的！"

“就是！有本事咱们单挑！"徐莹莹道。

“放肆！"华家三姐妹齐声喝道。

“按我们的规矩，三对三！哪方赢得两局为胜！"华晓月道，“你们先进行预赛，比出最强三人再和我们决赛！"

“最强三人"四字一出，林少爷便先叫了起来：“我武功很高！"话未落音，已被徐莹莹一把"捧心"击倒在地。几乎同时，一旁徐敏敏也笑眯眯地握了握寂寞高手袁嘉的手，寂寞高手本在暗想终于可以从此不再寂寞，一转念，顿感不妙，抽手看时，大半个手掌已经中毒发黑！

只是为了“最强"之名，刚才还齐心合力要捉吸血鬼的众人此刻已形成一格斗旋涡，叱骂声，兵刃声，不绝于耳，待这旋涡停下，这边所有人都已经只能倒地喘息。

一旁忽然跳出一人，嬉皮笑脸道：“我还完好无损，我是武功最强的了！"……正是早先就被袁嘉打倒的敏怡公子黄剑：“我刚才是装死，傻瓜们！"他得意地说。不防身后林少爷咬牙切齿道："砍死他！"平地之上顿时冒出百十来个刀斧手，蜂拥而上，不容分说，将黄剑按到地上一顿好砍。

我不是那种很爱出风头的人，也许正因为这样，命运常常选中我来承担一些我本懒得承担的责任。

比如这次，我没有参加与华家三姐妹对决的预赛，但命运已经让我从芸芸众生之中站了出来——因为，在场的人当中，除了我和秦依依之外，都已经躺下了。

我严守的大侠行为准则：遭遇强敌时，大侠有保护女侠的责任。在这天降大任于我之时，我别无选择，重任应该先由我的肩膀来承担！

于是我出手了！

在我出手的刹那，我听见华晓颖的冷笑：“以卵击石！"

然后我看见一个洁白色的身影从眼前飞过，我知道她要与我比试轻功，便立即按剑腾空而起。

但她似乎并不准备迎击我，只是自顾自在空中飘忽，仿佛并未有我这个对手存在……

她继续独自在空中飞行，飞得那么轻盈，仿佛是云中的仙子；飞得那么孤傲，甚至不多留恋一下身边的美景；飞得那么无忧无虑，就像在天真浪漫的孩童的梦境之中一般。

当她的身影从我头顶掠过时，我感到了那一阵沁人心脾的芳香。

那是她恩泽这尘世的芳香。

我在风中仰起头，看着她衣带飘飘地从纯洁的月光下飞过。

那一刻，我想起了一个唯美的女神。

于是我落在地上，我拔剑，以鞘为弓，以剑代箭，摆出一个弯弓射日的造型。

“你说，我像不像射日的后羿？”我问秦依依。

“砰！”

在这之前，我就知道会是这个结果了，但有时人的确无法在那一刹那控制自己。

我听上帝说：那是恶魔钻进了你的心里。

但是恶魔为什么总是那么美丽呢？

被秦依依一脚踢飞后，我很迷茫。

天国的美丽让人向往，无数人愿为它的到来而殉道。

我此刻已能享受到恶魔的美丽，虽然也知道自己会成为她的祭品。

殉道与祭品有什么区别？

天国与恶魔却是同样美丽。

我该追求哪一种？

当时我只是很委屈地说：“秦依依，你什么时候换的高跟鞋？”

于是经过命运的筛选，秦依依成为了惟一能承担击败强敌的人物（拜托，谁是主角？作者曰：男女主角分工不同罢了。）

“搞定！”华家三姐妹站到一起，又摆出一个造型。

我躺在地上，望着我们惟一的希望：秦依依，只见她的额头上已满是汗珠，只听她说：“你们恐怕还没搞定。”

她的声音颤颤的，但仿佛有一种无形的威严，——我并没有感到这种威严，只是因为看见华家三姐妹一听见这句话就立即跪倒在地，才认为秦依依的声音里确实有一种威严。

“你们……”秦依依才说了两个字，我便又觉得她的声音有一种威严。因为我又看见华家三姐妹……

华晓颖：“臣等护驾来迟，致使陛下险遭歹人毒手，罪该万死！”

华晓月：“臣等已查明，这次是皇家第八部内奸细出卖了皇上微服的行踪，并收买杀手‘浮云仙子’在此伏击皇上。此刻浮云仙子尚未现身，请陛下随臣等火速离

开。”

华晓元：“另外臣等亦得知，陛下此次想在江湖上成立自己的新门派，正在收集等级分，臣等斗胆，在此助陛下一臂之力，陛下只须将这里在场众人尽数杀死，等级分便可列入江湖前十，成立天下第一门派指日可待。”

“皇上——”我大惊，一介草民在转世投胎前竟然有幸成为皇上的等级分，这荣誉来得太突然了，以至我激动得说不出话来了。

“皇上——”本省第一寂寞高手袁嘉在惊呼。

“皇上——”江南第一公子林少爷在惊呼。

“皇上——”徐氏姐妹在惊呼。

“皇上——”前朝皇帝在惊呼。

……

“皇上——”秦依依也在惊呼，“在哪儿？在哪儿？我怎么没看见？”

华晓颖忙道：“对不起，陛下，原谅臣等冒昧暴露了皇上的身份，臣等只是救主心切，一时大意，但眼前这些人都在陛下掌心，陛下尽可赶尽杀绝，不会误陛下大事……”

秦依依东张西望了一阵：“你们在跟谁说话？”

华晓月：“浮云仙子已在近旁，臣斗胆请皇上立即决断。”

秦依依的眼睛已变成原来的二十倍：“是跟我说的？”

“华家三姐妹不愧是天下最厉害的骗子，只凭几句话就放倒了如此众多高手，但要夺走我浮云仙子的猎物恐怕还不是那么容易吧。”远处传来一个冷冰冰的声音。

“浮云仙子！”华家三姐妹齐声惊叫。

众人眼前已是一片艳红。

很美。

很艳。

传说中浮云仙子的妖剑“妲己”已经出鞘。

这世间有许多传奇。

浮云仙子和她的妖剑“妲己”就是这众多传奇之一。

浮云仙子的剑太快。

快得不可思议。

据说，她的剑是一只火精灵化作的。

但没有人真正知道。

妖剑“妲己”前的那些人，或是没来得及看清，或是已经死了。

我睁开眼睛，只见华家三姐妹三位一体的造型并没有被传说中浮云仙子一击必杀的一招击破。江湖上浪得虚名的事我见得多了，但我仍不由自主地揉了揉眼睛——我很难接受眼前的事实，一般人摆造型一般是脚踩地，头顶天，而华家三姐妹的这个造型竟然是与一般人完全相反，也就是头顶地，脚踩天。

“大姐，我觉得我们这个被击倒的造型设计的并不好。”倒栽的华晓元道。

“你懂什么，敌人的招术千变万化，我们要每次都以同样的造型被击倒，谈何容易。我们现在的这个造型可是‘女侠形象委员会’苦心研究几十年的成果，保证在一百二十四种主流武功前，保持同样完美的被击倒造型。”

“其实，成为皇上的等级分并没什么了不起的，让皇上成为自己的等级分才是最伟大的。陛下，你说呢？”一抹红色飘然而至。

秦依依看来已经明白事情的端倪了，她无助地抵抗着：“可是我不是皇上……”

“你承不承认都没关系，重要的是我知道你是。”忽然浮云仙子仰天长叹，“可惜，我一泱泱大国之国君是如此不堪之鼠辈。”

“不准侮辱皇上！”华家三姐妹看来是义愤填膺，跳起又做了个造型，不过——像是在做短跑起跑准备。果然，浮云仙子刚一按剑，这三人霎时跑得无影无踪。

“可惜我大国之臣，亦是望风披靡，我本以为今夜可以大展身手，不料……”浮云仙子仰天长叹。

“放肆！有我反恐怖专家第八部侍郎松鬼在此！谁敢动皇上！？”废墟中突然飞出一人，正是刚才在挖掘废墟捉拿前朝皇帝的侍郎松鬼。

而浮云仙子看来并不把对手放在眼里，只是仰着头，看也不看松鬼，右手中，妖剑“妲己”已经出鞘。

“停！！——”松鬼突然像鬼一样叫了起来。

“唉，什么呀——”浮云仙子仰天长叹道，手中的一片艳红仍在不停旋转变化。

“这人——不是皇上啊——”松鬼道。

“又使诈……”浮云仙子仍仰天道。

“我在当年金殿之上，应聘面试之时，见过皇上！决不是现在这人！”松鬼道。

“你欺我不懂江湖吗？”浮云仙子仰天道，“世上的人皮面具向来可以瞒天过海。”

秦依依仿佛抓到了救命稻草，忙用双手扯拉自己的腮帮，口中道：“我没有戴人皮面具！你看啊！我天生这样！我没有易容！我不是皇上！！”

浮云仙子看也不看：“你骗小孩啊，我听说天竺有异人，能以油彩涂面易容，全无破绽。”

秦依依端来一盆水，一边洗脸，一边申辩：“我没有用油彩！你看啊！我天生这样！我没有易容！我不是皇上！！”

浮云仙子仍不为所动：“我还听说，新罗有奇人，以蜡塑面，所易之容，与常人无异。”

秦依依手中早多了一支蜡烛，一咬牙，脸便凑近火焰，忍痛叫道：“我也没有用蜡！你看啊！我天生这样！我没有易容！我不是皇上！！”

浮云仙子想了想，又道：“我又听说，天山有神人，以千年软金易容，除非用千年利刃割之，否则无法识破。”

秦依依这下愣住了，我一旁不忍看她无法表白自己，便将自己的佩剑递给她，道：“我这把剑，海外寒铁所

铸，长七尺三分，重四斤七两五钱，乃职业杀手马含玉决斗中州大侠李弗水所用宝剑‘锋芒’！君可用此千年利刃割面以表白自己未用易容术！”

“砰！”我连人带剑飞到一边。

这无敌鸳鸯腿还是好厉害啊！

“无敌鸳鸯腿！”松鬼惊叫一声，道：“皇上只会用混元八方脚，怎么会无敌鸳鸯腿？可知她不是皇上！”

“无敌鸳鸯腿和混元八方脚有什么区别吗？”浮云仙子问。

“皇上至尊之躯，怎能将腿露出，是只用脚踢人也！”松鬼答道。

浮云仙子不答。

正在这时，半空中突然响起一个炸雷，浮云仙子那一片已罩住天地的艳红竟也不由得一下子消失得无影无踪。

炸雷一声胜似一声。

浮云仙子仰天不动，云与霞再美，雷声却可以轻易宣告她的终结。

松鬼看着浮云仙子这样静得像尊雕像，不由也惊悚得抬头向空中望去。

在场众人在这凝重的气氛中，也不由自主地一起仰起头，望向空中。

我和秦依依也望着空中，但是……

“风雷大作，天地变色！难道是飞燕宫主要和东亭魔女决斗了？”

“可我怎么什么也看不见？”

“我有一句真心话，不知如何说出口。”

“说啊！”

“我也什么都没看见。”

“嘻！”秦依依一笑。

良久，浮云仙子终于低下头，长吁了一口气，她环顾四周，忽然道：“这几天天气太干燥了，老穿一身红色，实在容易上火流鼻血。不过，你们怎么也……难道流鼻血也会传染？”

众人听了，顿时脸涨得通红。

只听一边林少爷已经笑了：“正是，正是，我也上火，各位，天气太干了，太干了。”却见他鼻子里已经流血不止。

“是啊，是啊，我也是。”第八部侍郎松鬼乘人不注意，撞了一下一边的大树，也是鼻血横流。

“简直是黄河泛滥啊！”本省第一寂寞高手袁嘉一边说，藏住拳头，一边向人炫耀他血淋淋的鼻子。

众人都在行动，最绝妙的是我的偶像徐氏姐妹，她们只用两支口红就在鼻子下营造了鼻血不止的效果，不愧为智勇双全。

只有我和秦依依没有动，我们本没有被愚弄的感觉，又只是小人物，也不在乎被人发现窘态。

但是……

敏怡公子黄剑突然站了出来（他又是装死？），朗声道：“各位！不必掩饰了！我们都是有头有脸的人物，况且自己都身处窘境，自然不会将今夜的事说出去，但那些小人物不同！他们反正没有什么名声和面子，自然可以瞎说！不如我们把在场的那些小人物杀光，平分等级分，然后各自离去，今后谁也再不提今夜之事，如何？”

众人闻言，齐声叫好，齐把不怀好意的目光移到了我和秦依依的身上。

“不好！”我大叫一声，与秦依依撒腿就跑。

“无聊的人们……”浮云仙子冷笑一声，转身离去，不想鼻血又涌了出来，忙仰天长叹：“我欲乘风归去……”——砰！不料仰天走路，不知东西，结结实实地撞在了一棵大树上。浮云仙子大窘，也不顾一切，立即响应敏怡公子的号召，一片艳红便向我这边卷了过来！

“砍死他！砍死她！砍死他！砍死她！……”众多武林高手已经扑了上来，在有节奏的呼喊声中，莹莹捧心、敏敏三笑、妖剑“妲己”等等可怕招数一起招呼了过来。

于是我逃，于是秦依依逃。

又是要被砍为肉泥的一天。（汗）

但我和秦依依都没有看清彼此的逃跑方向，本来么，逃命就是逃自己的命，那有时间管别人呢，自己死了就什么都没有了！于是我们萍水相逢之后又各奔前程了。

我想我的轻功还不错，一口气居然逃了一百里，先前听前朝丞相岑冲说有个名捕叫“逃命”，有机会一定和他比试一下。

但我可能大意了，正当我在喘息的时候，有人拍了拍我的肩膀。回头看时，竟是敏怡公子黄剑！

“啊！”我大惊，急拔剑，一招“传世剑法”中的“摧城拔寨”已出手，早将他打翻在地，再环顾左右，还好并无其他追兵。

“误会，误会。”黄剑道。

“少废话！还不是你害的！我让你立即变成等级分！”

“唉，我是特意来救你，你反倒要杀我。”黄剑笑嘻嘻道。

“你明明是要害我。”

“唉，你现在正被全江湖追杀，难道就不想逃到个安全又美丽的地方？”

“你究竟什么意思？”

“就最近来说，签证不太好办，上我的船吧，一千两，包你到外国！”

“……我明白了！你先把我逼得走投无路，再劝我上你的船，你可真会创造生意啊！”

“没什么，这是商人的方式么，比方说，补自行车胎的先在街上撒了图钉，把人家的自行车胎扎破，就有了生意……不过你没出过国，也不知道什么是自行车……对了！就比如说，电脑商的电脑卖不出去，他就做一个系统送给客户，这个系统什么都好，就是会叫电脑快些报废，客户的电脑坏得快，电脑商的生意就好……可你又

不懂电脑，有了！就比如说，我们国家想干涉别国内政，就先挑拨别国发生内战，然后我们就能派维和部队说保卫人权去侵略别国……咳，我都跟你说这些有什么用，你又不懂，你没去过外国，又不收看国际新闻，对了，我们国家还没有电视呢……”

但我已经有些心动了，自行车？电脑？人权？电视新闻？

“哪个国家？”我问。

“阿妈国！”

“去阿妈国一千两，也太暴利了吧！”

我回头一看，“神机堂四大神算”已站在身边。

“八百两，成交就上我们的船！”金算子道。

“我们凤鸾派的船只要五百两！随你上哪儿！”只见“凤鸾派十七罗煞”也来了。

海的利润就是如此的丰厚——但再丰厚的利润也总是不够分。

“你们干什么啊！又抢生意啊！”

“我们采用新促销手段关你们什么事？”

“你们抢劫！”

“你们诈骗！”

这二十一个女人于是又打了起来，依然是破绽百出的“天衣无缝阵”Vs有剑无法的“阴风剑法”。

人丛中黄剑已经倒下了——我相信他又是装死，但我作为一位顾客，看见商家如此作呕的争夺市场，顿时没了消费的欲望，何况我又哪来那么多钱付船费呢？

于是我自顾走开。刚走进一片树林，只听一声呼哨，面前已有三柄雪亮的利剑指着我的鼻尖。

“你是谁？”一个响亮的女高音问道——三柄长剑，分出三只纤纤玉手——唉，女孩子干吗要打架呢？

“一个普通老百姓。”我答道。

“你听见我们开会了？”其中一个厉声问道。

“什么？听见什么？”我莫名其妙。

三位姑娘互相望了望，一脸不相信我的神情。

“不行，我们共和会行事一定要小心谨慎，决不能冒险。”其中一个说。

“对呀，对呀，刚才你把我们的计划说得那么详细，我就不信这小子没听见。”

“就是！‘明日午时，林家码头，泥打铁号，必杀皇上’。”一个似乎是在学另一个说话，“你看你，喊这么响，鬼才听不见呢！”

“但我们共和会不能滥杀无辜，还是问问清楚。”其中一个显得较为稳重，又问我：“你听见我们讨论刺杀皇帝的计划了吗？”

我不想在女孩子面前利用她们的天真说谎，但看来不说谎，这个世界马上就要天翻地覆了。

“其实我是中央特派员，是来保证这次刺杀行动顺利完成的。”我说。

“啊！特派员同志！中央的同志好吗？”三位刚才还凶神恶煞的女孩顿时友好起来了。

突然，其中一个又严肃起来：“不对！我们自己不就是共和会中央吗？怎么这个特派员我们不记得了？”

“你究竟是谁？”三人又异口同声喝道。

“啊……我可能是太激动了，”我不慌不忙道，“我一时口误，我其实是地方上中央的特派员，来协助工作的。”

她们皱皱眉，怀疑地问道：“你是地方上中央的特派员？那你知道暗号吗？”

“一二三四五六七！”一人道。

我怎么会知道她们共和会的暗号呢？除非她们再像刚才那样自己告诉我。

就在这时，我背后响起了一个声音：“一把算盘一支笔！”回头看时，却是一个我不认识的少女。

“首长，我们就是地方上来协助工作的特派员！”她朗声道。

“啊！特派员同志们，地方上的同志还好吗？”

我和这个不知是谁的少女立即陷入一阵热烈的握手之中，空隙中我看了她一眼，她正向我眨了眨眼。

我听见她们在交谈：

“啊，这个暗号太难记了，我差点忘了。”

“可不是，我们刚才在树林大声背诵了好几遍才记住的呢！”

林家码头。

我没有听说过“泥打铁”号这条船，但想来当今皇上的座船总是豪华至极的。当共和会的领袖们指给我看时，我的猜想得到了证实。

所谓“共和会”，据我观察是一右翼门派，乃以反政府为门派宗旨，不时要以示威游行来干扰政府运作，据说该门派的最终目的是要推翻现有政府，实现共和，不过这个共和又是什么呢，皇帝年号吗？看来我还是有一定历史局限性。

共和会的这三位领袖分别自称：“静云”、“月芽”、“小太阳”。

当然了，用的都是化名。

但我仍知道她们的身份。

因为她们总是互相称呼：“静云总经理”、“月芽主任”、“小太阳主管”。

月芽已混上了“泥打铁”号的甲板，静云据说是去组织海上拦截了，我和小太阳大人则化装成老百姓在码头上闲逛，等待皇上的出现。

我又向“泥打铁”号的甲板上望了一眼，那个救了我的不知名少女正悠闲地坐在那儿钓鱼，似乎在配合月芽大人工作。

她自称邵小麦，并胡扯了一通地方共和会的情况，还把我拖进了这场行动，我不了解她的动机，但她毕竟救了我。

皇帝一直没有出现。

“泥打铁”号拉了几声汽笛，看来是即将起航了。

“小太阳，小太阳，我是月芽。”

“小太阳收到。”

“皇帝可能已经在船上了，你们只管上来吧！”

“可是我们来不及买船票了。”

“没关系，没人查票的。OVER。”

“好的，我们来了！OVER！”

“上船！”小太阳对我说。

我也打定主意，先跟随共和会人，然后伺机保护皇上。于是紧紧跟上。

这时，我感到脑后忽然阵阵风响。

“有可疑人接近！”我急忙叫道。

“原来是共和会的死敌第八部侍郎松鬼！”小太阳咬牙道。

“意图刺杀皇上的共和会人，你们被捕了！立即放下你们的武器，我们朝廷的政策是……”松鬼飞奔而来，一边口中大叫。

“去你的鬼政策！”小太阳一声口哨，码头上走动的半数老百姓已拔出兵刃挡住了松鬼的去路。

“哇！共和会真是声势浩大啊！”我惊叹道。

不料，松鬼冷笑一声，也是一声口哨，码头上走动的另半数老百姓也拔出藏在身上的利器，向共和会人扮的老百姓杀去。

“原来，这个码头上除了共和会就是大内侍卫啊！”我抹了一把额头上的冷汗道。眼看小太阳和松鬼已战成一团，我乘机连忙上了“泥打铁”号。

码头上的混战根本没有影响“泥打铁”号的起航，它庞大的身躯仍然缓缓地离开了码头。

我一上船，就看见月芽用大刀在甲板上砸了个洞，高呼一声：“狗皇帝！我代表人民处决你！”然后使了个“千斤坠”功夫，一头扎入船舱内，顿时撕打声，咒骂声从下面阵阵传来。

“砰！砰！砰！”突然又一阵响声大作。

月芽被踢飞出来了，我定睛看时，同样被踢出来的还有：林家堡少堡主林少爷，寂寞高手袁嘉，前朝丞相岑冲。

“为什么踢我？”三人倒在甲板上委屈地说。

“误伤而已。”甲板下传出一个声音。

我忽然一个激灵——

“秦依依，是你吗？”我把头探到甲板上的那个洞口，然后我就看见拥挤的船舱里有：

“闭月”秦依依、徐门徐氏姐妹、浮云仙子温艳霞、前朝皇帝……以及一大群不认识因此也叫不上名来的人。

——竟然还有那个莫测高深的人！

——他在睡觉，而且睡得很香。

“过分啊！你要杀当今皇上，我也想杀啊！你为什么要杀我呢！？我只是前朝皇帝啊！”前朝皇帝头破血流地在那儿大骂，边上几个美艳嫔妃手忙脚乱地帮他洗脸、包扎。

“秦依依，皇上怎么样？”我向下问。

“前朝的还是当今的？”秦依依反问一句。

“当今的。”

“我不知道当今皇上有没有上船，你去问问船老大吧！”

“船老大？是谁？”

“黄剑！”

“砰！”又是一声。我回头一看，只见刚才要刺杀皇上的共和会月芽已从甲板上消失了，取而代之的是手握双铁桨的敏怡公子黄剑。

“不买票还要上船捣乱！气死我了！”黄剑嘴里咕哝着，一边用脚把铁桨上的血迹擦去。

“查票了！查票了！把船票拿出来举过头顶！”黄剑一扫在岸上老被人打只能装死的颓相，俨然一副黑社会老大的样子。此刻连寂寞高手袁嘉也不得不在一旁陪笑。

“你的船票呢？”黄剑已到我的面前瞪着双眼问道。

“我……”我想用轻功逃走，但我又心有不甘：在这条船上皇上的生命也许正在受到威胁，这样惊天动地的大场面，我怎能置身事外一走了之？可是我没有船票，也没有钱……

“喂！你的船票掉了！”一个纸团扔在我的脸上。

又是……她？邵小麦。

但不管怎样我又混过一劫。

“泥打铁”号出海了，海风席卷着潮湿的甲板，我扶着甲板边缘的栏杆。所有的人都去参加船上的“夷语补习班”，只有我，一个人在这里看海，其实我最没有情调了，但相对那古怪的夷语发音和由此可能带来的走火入魔以及高昂的学费（主要是高昂的学费），我宁可看海。

是第二次见到海了。

依然是灰蒙蒙的天，灰蒙蒙的海。

依然没有风，也没有浪。

海，依然死气沉沉；天，依然冷若冰霜。

海，总让我想起很遥远的事情，但总是在想起自以为很遥远的事情的时候让自己一阵阵地伤感，也许这些遥远的事情正是自己一直想忘却的吧。

我摇了摇头，想忘却些什么。

就在我摇头的一刹那，我的眼角偶然地瞥到了船的后甲板。

这偶然的一瞥，改变了我计划在年老时给孙子们讲的故事的内容。

那是一片纯净的洁白。

纯得超凡脱俗。

净得一尘不染。

那是一位素衣女子，凝神矗立在后甲板的栏杆边。。

海风穿过她的长发和衣裙，在朦胧的夜色下，恍然给人一种即将飞升的感觉。

这时我突然发现这素衣女子已越过了栏杆，站在海与甲板的边缘上。

海的怒涛在她的脚边咆哮。

“小姐！”我急忙叫了起来。

“别过来！”她突然尖叫一声，声音里充满了惊恐和不安引起的歇斯底里。

但是还没等我出手，那女子竟以从甲板上消失了！

我没有多想，飞身跳下了大海。

“救人啊！救人啊！”

我在水里听见她的喊声，于是在水里拼命地游。但仍是找不到那落水的女子。终于，我只能浮到水面上，靠着船舷休息。

这时，我看见一副奇怪的场景：一把青丝倒悬在水面上，在往上，是刚才那素衣女子笑着的脸，她双手抱在胸前，腿上系了一根长绳，就那么倒挂着。

“你好有意思，玩‘蹦极’也不能不绑绳子啊？我还以为你……”她笑着说。

“我……我……”我一时无话可说。

“其实这种玩法虽然粗俗，但刺激倒也直接，不是吗？”她仍在笑。

“是，啊，我想，没有绳子大概更刺激吧……”我也只能自嘲。

她笑笑，右手一探脚上的绳索，使了一个身法，转眼就又回到了甲板上。

“要帮忙吗？”她向下问我，一边把系在自己腿上的绳子解开。

“不必了，呵呵。”

“那我们回头见！”她笑着走了。

我只有自认倒霉了，于是用双手趴在船舷上，很费力地爬上船甲板。然后准备回船舱换衣服。

船舱在前甲板下面，我绕过舰桥的时候，遇见了邵小麦，她似乎已经等了很久。

“你好啊。”她先向我打招呼。

“你好，谢谢你两次救了我。”我说。

“我救了你两次，你总可以给我一样东西吧！”

“什么东西？力所能及，一定奉上。”

“职业杀手马含玉的宝剑‘毕露’！”

“好啊！”我没有想到还有人喜欢名贵的破烂，但既然遇见同好也是不错的事，何况她有恩与我，于是不假思索地就把手中的宝剑递给了她。

她笑着接过剑，但刚把剑抽出鞘，脸色立即大变，“你耍我！”

一道金色的弧光从夜空中划过，她的手中已多了一根细长的钓竿：“宝剑‘毕露’是这样的吗？”

我瞥了一眼那柄剑，剑长而窄，却是锈迹斑斑，缺损多处，的确看不出这就是大名鼎鼎的职业杀手的称手兵器。

“但这就是马含玉和中州大侠决斗时用的宝剑‘毕露’啊！”

“你还想骗我！我警告你，你一直活到现在，既没有被共和会剁成肉泥，又没被黄剑打成白痴，可全都是我在照着你！要不是要通过你找那把剑，我吃饱了没事干！？再把那柄剑给我，我可就要对你不客气了！”

“可是……”我还想辩白，边上忽然响起一个声音：“表妹！别胡闹了！”

回头望去，一位翩翩公子，驾一匹白马，手摆檀香扇，不是林少爷却是谁？

“表哥！”邵小麦撒娇似地叫了一声，一个鹞子翻身，已侧坐在林少爷鞍前，只将头向林少爷胸口上一倚，两人说不出的亲昵，弄得我在一旁差点跳海自杀。

“人家想给你个惊喜嘛，谁叫你跑出来的啊？”邵小麦嗔怪道。

“胡闹，你这样要坏我大事的。”林少爷道，语气中却蕴含着无限风情。

“你还怪人家，你自己每天在书房里为没有一件称手兵器心烦，人家想帮你找回那把宝剑嘛！”

“哎呀，大小姐，我说过了嘛，那把剑早让我和中州大侠李弗水用内力震坏了，要不，我还不找这个拾破烂的要回来？”

“我不信。”邵小麦眨了眨眼道，“表哥，我不信，你是不是怕打不过这个人？是不是啊是不是？”

“扑通！”同乘一骑的表兄妹闻声都吃了一惊。

我无法忍受了，只好一头跳下海去。

一个人半个时辰不到就跳了两次海，我也许有跳水运动员的命。

“你看看，我说嘛，你要坏我大事，这个人已经水遁而走，明天整条船上肯定都知道我林少爷就是职业杀手马含玉了，那要刺杀前朝皇帝就困难了。”

“好啦，，我不信，你会打不过那些人？”

“小调皮，别太天真了，前朝皇帝的‘四大王妃’可不好惹。”

邵小麦一听这话，忽然正色道：“你老实说，你跟那四个王妃动手的时候会不会不乖？”

林少爷听得出那股酸溜溜的语气，却微微一笑，反问道：“不乖？你说呢？”

“你敢……”

“砰！”

林少爷和邵小麦同时摔倒在地，与此同时，两人共乘的那匹白马已从甲板上消失，取而代之的是手握双铁桨的敏怡楼主黄剑。

“我说过多少遍了，不要把牲口带上我的船，真气死我了！”黄剑一边说，一边用脚把铁桨上的血迹擦去，末了，又补了一句：“别再让我听见你们在公共场合调情，不然到了阿妈国我告你们骚扰！”

我水淋淋地爬上“泥打铁”号后甲板，我遇见了寂寞高手袁嘉。

“原来职业杀手马含玉的真实身份就是林家堡少堡方林少爷，他一直隐藏身份看来就是为了接近那个前朝皇帝——他是奉旨诛杀逆贼呢！”我告诉袁嘉。

半个时辰后。

徐莹莹：“听说林少爷就是职业杀手马含玉，他因为

和中州大侠比试伤了内力才隐藏了自己的身份呢!”

徐敏敏:“对啊,林少爷练的内功叫‘八荒六合唯我独尊功’,那次决斗后内力尽失,此后他每过一个时辰就恢复当初一天的内功,一天就恢复十二天的内功,一个月就恢复一年的内功,一年呢……反正就恢复得差不多了?”

徐莹莹:“我那天看见他练功,一掌就劈死了一头大象!”

徐敏敏:“对啊,然后他‘滋溜’一下就把大象的血吸干了!听说‘八荒六合惟我独尊功’要用鲜血来畅通筋脉的呢”

两人:“这下前朝皇帝死定了。”

一个时辰后。

秦依依:“听说林少爷就是中州大侠李弗水的化身,当年李大侠和马含玉对决时,他一掌就劈死了马含玉,然后‘滋溜滋溜’把马含玉的脑浆全吸了出来,好恶心!他这次混上船,为的就是在公海上把我们脑浆都吸干!”

两个时辰后。

浮云仙子:“你们知道吗?中州大侠李弗水已经在船上了!他是来找一样东西的,那就是传说中飞燕宫主炼制的可以提升内力的神秘配方:‘脑黄金’!听说黄剑把这个配方偷到船上,打算运到外国卖掉!”

四个时辰后。

岑冲:“臣启陛下,船上来了一位外国商人,名叫李弗水,专卖一种‘人参脑黄金’,包治百病,药到病除,妙手回春,十分神奇,据说,他很有兴趣在我们国内投资……”

前朝皇帝:“哦,朕很有兴趣,如果得到这样的国外大资本家协助,何愁光复大业不成!?”

岑冲:“听说那人就住进隔壁舱内。”

前朝皇帝:“那朕立即起驾。”

“吵起来了,吵起来了!”袁嘉鼓噪着从船舱这头跑到那头。

“谁跟谁吵起来了?”无数个脑袋伸出舱门问道。

“职业杀手和前朝皇帝那两帮人!”

船舱内顿时响起无数脚步声,众人纷纷行动起来向出事点挤去。

我动作慢了点,只得踮着脚往里张望,只见前朝皇帝的四个王妃模样的女人正从东南北四个方向围住了林少爷的表妹邵小麦。

“有唔搞错啊!每次都把煤球炉堵在我们门口,我们不要走路啦!”

“就是讲呀,每趟才是拿畚箕掇了阿拉门口,侬当阿拉格的是垃圾桶啊!”

“就是啊就是,你说做人总得讲点儿理儿吧!谁招你惹你啦!?人人都像你这样儿,我们国家还有希望吗?”

“你们大家评评,这是啥子事?我们这可是总统标准的,连门都出不去!”

邵小麦被四人围住劈头盖脑一顿乱骂,早已按捺不住:“放肆!你们知道我是谁!?”

四大王妃向后倒退一步。

“你是谁?”看来吃惊过度,全改用普通话了。

“我就是——”邵小麦舞动钓竿挽个棒花,“林家堡林堡主的外甥女,本省三届‘玉环小姐’获得者,邵、小、麦!”

人群中一片死寂。

小顷,四大王妃狂笑而起。

“井底之蛙,你可知道我们是谁?”

“我是前朝多王妃,‘花容月貌’燕媚娘,十二岁之后五届‘东土小姐’得主”。

“还有我!前朝莱王妃,‘倾国倾城’黄心仪,终身‘南土小姐’得主。”

“我!前朝米王妃。‘聪慧贤淑’洪艳菲,‘新加坡小姐’、‘马尼西亚小姐’、‘马来西亚小姐’东南亚三冠王!”

“还有我!前朝法王妃。‘温柔善良’孔洁莹,‘一岁最可爱亚洲宝宝’,‘两岁最调皮亚洲宝宝’,‘三岁最上镜亚洲宝宝’,‘四岁最健康亚洲宝宝’、‘五岁……’……”

“哈哈哈!”邵小麦突然大笑起来,“‘花容月貌’、‘倾国倾城’、‘聪慧贤淑’、‘温柔善良’、哈哈哈……”

“寡妇门前是非多,我懒得跟你们吵了!”邵小麦大笑着分开人群,扬长而去。

“寡妇?”四大王妃莫名其妙。

忽听前朝皇帝舱内传出一阵乒乒乓乓之声,四大王妃才感到事情不妙。

“中了她调虎离山之计了!”

四大王妃情急之下,也等不及冲回舱门,就各自在墙壁上认准方位砸开四个洞,冲了进去。

岑冲已被击倒,只能躺在那儿咒骂“忘恩负义的外国商人”。

前朝皇帝已被林少爷拿在手中。

“老婆,快来救驾啊!”

原本疾冲而入的四大王妃闻言却突然停了下来:“老婆?哪一个啊!”

老婆,对于皇帝而言,就是皇后。——就不再是王妃。

“救驾啊,我每个都封你们皇后!”前朝皇帝狂叫不止。

“晚了,我林少爷终于可以完成圣命,诛杀逆贼了!”林少爷狞笑着一掌向前朝皇帝天灵盖上劈下。

足以劈死大象的一掌!(传说中)

“轰——”

围观人群顿时被强烈的冲击波撞得七颠八倒。

寂寞高手袁嘉从灰堆里探出头道:“林少爷的真实内力真是令人咋舌啊!”话音刚落,两个“非洲黑人”从天而降砸在他头上。

“太夸张了……”说话的“非洲黑人”正是前朝皇帝。

"功亏一篑……"另一个却是林少爷。

这时硝烟渐渐散去，船舱内的地板上现出一个大洞，不多时探出一个灰扑扑的脑袋，竟是住在下层的徐门徐氏姐妹中擅长使毒的徐敏敏！

"嘿……不好意思，我把毒药的配方搞错了……"徐敏敏手握两支炸破的试管讪笑道。

两只脚已落在她面前，一个冷酷无情的声音从她头上传下来："我说过多少遍，不要把危险品带上我的船！气死我啦！"

"嘿……我自己来，我自己来……"徐敏敏忙捧起一大堆瓶瓶罐罐往舱外抛去，又见黄剑铁桨一抖，她赶紧叫道："我自己来，我自己来……"一头便向舱外海里跳去。

"扑通！"众人追到甲板上看时，浪涛已把徐敏敏的呼救声无情地吞没了。

"救她上来！"黄剑面无表情，"淹死乘客有损我蛇头大亨的商誉！"

说时迟那时快，人群中飞出一条人影，如蛟龙探海，转眼已到徐敏敏身边，在"泥打铁"号众人的欢呼声中，两人踏水如平地，几个起落便又回到甲板上，引得众人一片喝彩声，再看那名勇士，正是寂寞高手袁嘉。

"徐小姐，你没事吧。"袁嘉道。

"是你……救了我？"徐敏敏眼里含着泪花道，"真好……你是第一个肯为我拼命的……男人……"

袁嘉轻轻把徐敏敏放在甲板上，突然道："刚才是谁把我推下去的？我请他吃客饭。"

"是我。"岑冲闪出人群道。

袁嘉已飞身而起。

"你想害死我啊？——我前几天刚学的游泳！"

"可客饭……"

"还想吃客饭，去死吧！"

岑冲立即披头散发、鼻青脸肿、面目全非、哇哇大叫地从甲板的这一头飞到那一头去了。

这一切，徐敏敏都不知道，在她说完那句真情流露的话后，她就昏迷过去了。

* * * *

真相与幻想。

我向来是倾向于后者的。

也许幻想还可给人一丝希望，而真相则实在太过冷酷无情了。

心理学家管这叫作"逃避"。

这正是人性的致命弱点。

也是我一生犯下的错误。

但对于徐敏敏，她却获得了幸福。我很羡慕她。

* * * *

真正的战斗是在一天后的破晓开始的。当时"泥打铁号"正试图从海关封锁线的空隙中穿到公海上。

"左舷50度，发现可疑船只！"了望台上的水手突然鬼一样地大叫起来，当时是寅时二刻。

整条船的通话孔里都响起敏怡公子黄剑的声音："白色警戒，白色警戒，所有船舱立即把蜡烛吹灭，禁止高声喧哗，禁止在走廊内走动，重复一遍，这不是演习，这不是演习！"

"左舷70度，20000码，是共和会的一艘战列巡洋舰！"了望台上的水手再次大叫起来，当时是寅时三刻。

通话孔又响起黄剑的声音："黄色警戒，黄色警戒，所有非受伤人员准备战斗，各部门准备规避鱼雷，再重复一遍，这不是演习，这不是演习！"

"左舷45度，18000码，鱼雷啊！鱼雷——"了望台上的水手第三次大叫起来。当时是寅时五刻。

黄剑的声音再度传遍全船："他妈的，你再鬼一样叫，老子就口口口……"（此处删去脏话二百七十一字）

"各位乘客，鱼雷即将命中我们……"了望台上的水手说，这次声音轻轻的，听起来很像肝肠寸断的女鬼。这时是寅时六刻。

接着船上所有人听见望台上"砰"的一声响，黄剑的声音响彻全船："我说过多少遍，不要像鬼一样叫！气死我啦！"

然后大家听见船底发出一声沉闷的轰响，并感到一阵剧烈的摇晃。

"所有人立即到甲板上集合。"黄剑的声音继续回荡在船舱内，"准备接舷战！"

整条船一片乱哄哄，有人挤到舰桥上问："黄船长，不会再有鱼雷攻击了吧？"

"你们对我国生产力一点不了解，目前全国作坊一年还生产不了一条鱼雷，共和会要有那么多鱼雷，那才怪了呢！"

"他们会不会走私？"

"走私？"黄剑不屑道，"走私军火还瞒得过我？"

本来依我们这一船的江湖高手，接舷打败共和会简直是小菜一碟，但船上刚经突变，在徐敏敏引起的那场爆炸中，无数精英丧失战斗力；而徐敏敏落水后也一直不省人事，徐氏姐妹联手威力顿失；踢飞乾坤的"闭月"秦依依也因为夜晚苦读夷语以至走火入魔，甲板上有头有脸的江湖高手就只剩下：寂寞高手袁嘉、四大王妃、徐氏姐妹之徐莹莹，"玉环小姐"邵小麦，我（惭愧、惭愧）……

这时我又看见那个莫测高深的人，船上的混乱似乎根本与他无关，他赤着脚，卷着裤管，坐在船舷边，摇头晃脑似乎在哼京戏。

然后我看见了昨夜的那位素衣女子，她依然是一身素衣，入神地倚靠在"泥打铁号"的船首桅杆上，完全置身事外，并不理会"泥打铁号"面临的危机。

我望着她张开双臂迎着海风，仿佛是在尽情地享受这大自然的赐予，摆脱人世间一切烦恼的枷锁，自由自在飞翔在海洋与天空之间，这是多么美丽的一种感觉啊！

但是她此刻这个姿式却让我隐隐地感到不祥。

是什么呢？我却一时想不起来。

"红色警戒！红色警戒！"黄剑的声音在舰桥上响起，

"注意前方!"

众人立即蜂拥到"泥打铁"号舰首,集中的重量立即使整条船向前倾去。

"砰!""砰"!"砰!"……

船首的甲板上顿时少了一半人,取而代之的是手握双拳的寂寞高手袁嘉!

?

"黄船长说过多少次,不要在船头拥挤,气死我啦!"袁嘉一边说,一边用脚擦去拳头上的血迹。

"砰!"

"我说过多少遍,不要来学我的样!气死我啦!"黄剑已飞回舰桥,用脚擦去铁桨上的血迹。

"泥打铁"号正前方,四道白色浪迹正向它猛扑而来。

"发信号!"

黄剑一声令下,"泥打铁"号桅杆上立即升起一块硕大无比的木牌,上书大字:"你们干什么?"

不一会儿,对方四条快艇上也升起一块大木牌,上书:"黄剑!你把我们生意都抢了,我们跟你拼了!"

"泥打铁"号立即换了块木牌:"别闹了,惊动海关我们大家都完了!"

四条快艇又打出一块木牌:"你们又来干什么?"

黄剑看了,有点摸不着头脑,暗自嘀咕:这四个家伙是不是打错木牌了?正在犯疑,忽听背后马达声炮声响成一片,忙回头一看,只见共和会的战舰竟已被打沉,有十七只快艇一边开火,一边正朝这边蜂拥而来。

原来是对她们打的木牌……黄剑心下稍安。

十七条快艇打出一块木牌:"我们来教训黄剑,关你们什么事?"

四条快艇的木牌:"我们先来的。"

十七条快艇的木牌:"那又怎么样?"

四条快艇:"又来抢生意啊!"

十七条快艇:"放肆!"

四条快艇:"去死!"

这二十一条快艇各举了几块木牌后,到底撞在一处,立刻打成一团。

"天衣无缝阵"依旧破绽百出。

"阴风剑法"仍然捉襟见肘。

但是这样的海上械斗已经足够引出"七重天"封锁海面维持治安了。

黄剑听见了炮声。

"泥打铁"号上的众人也听见了。

"七重天"是我们国家海上最强的七支舰队的简称。

连珠弓箭。

弩炮。

抛石机。

十八英寸舰炮。

战斧式巡航导弹。

这是七支拥有超豪华装备的舰队!

即使是黄剑这样的海上好手闻之也不得不噤若寒蝉。

"呸!"黄剑吐掉嘴里的口香糖,对着全船发话:"超级红色警戒,超级红色警戒,我们即将硬闯'七重天'封锁线,请大家在海上小姐们的指挥下穿好救生衣,必要时我们将弃船游到阿妈国!再重复一次,这不是演习,这不是演习!"

船上众人闻言顿时骚动起来:"天哪!一千两让我们自己游到阿妈国!"

"你不是蛇头大亨吗!?你的商誉呢!"

"我想回家!"

"还我一千两!"

几乎同时已经有人开始爬上舰桥用大锤敲打驾驶室的玻璃。

"请大家静一下嘛!"

在一片混乱中,两位身着泳装的美丽动人的长发海上小姐突然出现在舰桥上向船上众人挥手示意大家平静下来。

作者按:由于缺乏考证,这里省去对古代泳装的具体描写。

在这种危急时刻,也只有我们美丽善良勇敢温存的海上小姐才能控制局面了。

甲板上顿时鸦雀无声。

——男孩们因为惊艳而再也说不出话来。

——女孩们则由于嫉妒而气得瞠目结舌。

全船乘客都在聆听海上小姐那略有点奶声奶气的悦耳声音:"我叫韩雪儿,大家可以称呼我为韩小姐或雪儿,都是可以的,我身边的是海上小姐俞沁儿,待会儿她会把保证大家生命安全的救生衣发放到大家手里。我们船长黄剑先生的这次突破'七重天'的行动,是经过周密慎重考虑的,理论上是绝对安全的,但为了慎重起见,我会在大家拿到救生衣后向大家讲解救生衣的使用和海上求生的注意事项。另外,太太小姐们如果喜欢我们的泳装制服,我们的乘务员会推着手推车来到你们中间,我们提供各种尺码和样式,欢迎您为您自己或您的家人挑选,我们的泳装售价是十两白银,谢绝还价与赊账……"

韩雪儿的话还没说完,所有的男孩都已穿好了俞沁儿小姐递上的救生衣,而所有的女孩已经把卖泳装的手推车里三层、外三层地围上了。

"雪儿小姐,我这件救生衣好像不能用,你能不能过来帮我一下……"原来已是"非洲黑人"的林少爷忽而又精神焕发,正装作够不到救生衣背上的气袋。

"不是很简单的吗!?"邵小麦突然闪到他背后,狠狠地一扯林少爷背上的气筏,林少爷的救生衣立即充满了空气,同时胀成了一个皮球,林少爷还没来得及呼喊海上小姐,已'嗖'一下飞上的半空。

几乎同时,所有妄图借机亲近海上小姐的男孩们都遭到了身边女孩的无情痛击。

寂寞高手委屈地揉着腰:"为什么打我?我还是独身

呢。”

一旁徐莹莹提着一个沉甸甸的铁锚笑嘻嘻道:“我代我妹妹打了。你们男人没一个好东西。”

此刻的舰桥上。

黄剑正不错眼珠地注视着迎面围攻过来的十几艘军舰。

在他泊船的港湾里,他作过无数次与“七重天”作战的假想练习,但即使是假想练习,他也没有成功过。

他知道,惟一的机会就是作无规则规避动作迎面扑上去,依靠“泥打铁”号皮厚肉粗,硬闯进敌方的射击盲角,但是别忘了,现在“泥打铁”号已经挨过一下鱼雷了!

“七重天”舰队的影子越来越大。

黄剑握方向舵的手已经满是汗水。

“轰!”“轰轰!”“轰轰轰!”

黄剑永远忘不了他所看见的“七重天”齐射的恐怖场景;无数巨石腾空而起,无数巡航导弹扑来,飞蝗般的箭雨急袭而来!

“全体弃船!”黄剑在高呼。

但是没有人听见。

——男孩们聚精会神听着韩雪儿与俞沁儿两位小姐对救生衣的示范讲演。

——女孩们则在不遗余力地抽打那些心被偷走的男孩们的躯体。

“完了!”黄剑绝望地叫了起来。

惊人的一幕就在那一刻发生了。

我相信在场的所有人都会把这一幕写进自己的回忆录,如果大家写回忆录的话。

这一幕完全证明了中央集权制度的神圣力量。

男孩们的目光离开了长发泳装的海上小姐。

女孩们的目光也离开了她们久已抽打的男孩们。

他们都在看空中。

时间似乎凝固了。

时间那疾飞而来的巨石、巡航导弹、飞箭都像被冻结似的,停在空中一动不动了。

但是时间分明是在流逝,海风那么真实地吹动我们的衣襟,海浪如此真实地拍打着“泥打铁”号的船舷。

怎么回事?

这时,我们所有的人都看见,“七重天”的舰队在我们面前让开了一条航道,几乎同时,那些战舰上纷纷举起了木牌,上面写的都是:

“皇上万岁!万岁!万万岁!”

于是我们看见“泥打铁”号的船首上站着一名素衣女子,她迎着海风,张开双臂,只是此刻左手上多了一柄长剑,右手上多了一个印绶模样的东西。

“尚方宝剑!我看见那剑鞘上……啊嚏……写的是‘尚方宝剑!’”秦依依第一个叫了起来。

“那颗大印上写的是……My God!‘玉玺’!”浮云仙子的视力看来也不错。

于是“泥打铁”号全船的人都跪倒在甲板上。

“皇上万岁!万岁!万万岁!”

与此同时,空中的巨石、巡航导弹、飞箭都纷纷违背了物理抛物线,空气动力学,经典力学及其他一切人类自然科学伟大理论,以极不符合常理的运动方式落到了“泥打铁”号附近一百海里外的海域内。

我知道,皇上决不是魔术师或女巫。但是那些巨石、巡航导弹、飞箭却都必须听从她的号令。

因为——

普天之下,莫非王土;率土之滨,莫非王臣!

皇帝缓缓转过身,轻轻说道:“行了,没什么的,这套把戏他们在开国大典上已经给我表演过了,不过是想讨我欢心罢了。”

“万岁!万岁!万万岁!”

在众人山呼万岁之时,却有六个人躲到了船舱里。他们不愿也不可能跪拜在皇上脚下。

他们是:

前朝皇帝;前朝丞相岑冲;前朝四王妃。

“泥打铁”号驶上了公海,船底被鱼雷炸开的口子已得到抢修,在海上,黄剑的确值得我们信赖。

我敏感地察觉了海的气息的变化,海风中夹带的那种陌生的腥味让我的胃里感到阵阵不适。

我在甲板上闲逛。

登上“泥打铁”号完全是一场误会,而当今皇上无尚威严地出现后,我所谓保护皇上的计划也同那晚和皇上一起“蹦极”一样成了一个笑话。

但我却已无法脱身,“泥打铁”号已在海上航行了三天,我的游泳技术可没那么好。

但想想真好笑——我出国了。

而且还是家财万贯的林家堡千金小姐邵小麦帮我买的船票!

十几天前我还在捡破烂呢!

哈哈哈……

夜,特别静。

从甲板上的船舱里传来人们的絮絮轻语,给人一种空灵的感觉。

“袁先生,谢谢你来看望我……”

“林先生,我可以帮你什么忙吗?”

“表哥!你给我出来!我知道你在里面!”

“啊嚏!啊嚏!”

“呼噜,呼噜……”

忽然,一个响亮的声音打破了这夜的空灵和温馨。

“首先,我们的第一问题:皇帝为什么会出现在这条船上?其次,皇帝来干什么?再次,皇帝为什么要偷渡去阿妈国?再再次,……”

事关皇上!我心下一惊,忙轻轻走了过去,俯身静听,说话的正是前朝米王妃洪艳菲。

“接下来,我们请多王妃介绍了一下她的分析结果……”

前朝王妃燕媚娘的声音响起:“陛下,丞相,大家好,

首先，我想分析一下我们国家的政体和国体，我们国家是个多民族统一的中央集权国家，皇帝是惟一的人民领袖，因此，我首先尝试给皇帝下个自己的定义，所谓皇帝……”

一个时辰过去了。

“第三点的第七小点的第二小小点，这是一条违反国家宪法的偷渡船，因此它是不合法的，但皇帝作为立法主体，却出现在这条船上，这就牵涉到一个问题：宪法和皇帝谁优先……”

“呵欠！”虽然我还没有听出前朝这帮人想怎么对付皇上，但我仍然耐着性子听下去。

又过了一个时辰。

“第七点的第二小点的第十小小点，我们国家的现任皇帝是位女子，而我们前朝皇帝却是位男子，根据一般推理，下一任皇帝也应是一位男子，从而我们拥立前朝皇帝推翻现任皇帝在性别方面是没有问题的……”

又过去一个时辰。

“……这是其一……”

“……其次呢……”

“……目前我们可选方案有二十个，第一……”

“……大家请看这张图表……”

四大王妃真不愧是名校高材生啊！我想，然后我就一头伏在甲板上睡着了。

迷迷糊糊中我听见有人在我身旁说话。

“这人行踪可疑，会不会偷听了我们昨晚的讨论会？”一个女孩谨慎地说。

“啊欠，他在我们船舱外睡着了？那他肯定是听了我们的讨论会的缘故了……”这个呵欠连天的声音似乎是前朝皇帝。

糟了！我一下子惊醒过来，猛地睁开眼睛却什么也看不见，再想跃起，却发现手脚已被紧紧缚住，动弹不得。

“这人以前好像就很关心皇上安危，肯定会危害我们的计划，还是先把他锁进壁橱里，等我们搞定皇帝再作打算！”

“好！”

“你们要干什么？”在我惊恐的叫声中，一双肥大的手将我的身体一提，然后用力抛了出去。在一阵剧烈的天旋地转中，我听见一声沉重的关门的声音。

“哎，吃的哎！”不知过了多久，外面传来一个声音。

我一下听出这人是谁，急忙大叫：“快来救我！”

“谁说话？不会我的肚子中叫吧？”

“傻瓜！你太傻了，以至于我无法忍受了！”我情急之下，乱叫起来，“快来救我！事关皇上！”

“砰！”一声巨响，接着我的眼罩就被扯了下来，突如其来的阳光让我好一会儿才适应过来，才看清面前的果然是那个曾经吃鸡翅膀、吃西瓜、睡懒觉、哼京戏的莫测高深的人！

“我很傻！？我是装傻！哈哈，没想到吧！你才傻呢！”那人得意地说。

我无可奈何地摇摇头，道：“我就是说你装傻装得太傻，谁都看得出你在装傻！”

“啊！我这么惟妙惟肖地装傻还有人能识破？”他张大嘴形成一个“0”形，一脸吃惊状。

“装得太过火了，”我道，“正常的傻子哪有这么傻？”

“那你知道我是谁？”他还不服。

“第八部尚书宇文神侯啦。”

“咦——你怎么知道？”

“你一上船，所有的女孩都在背后打听你的名字，很快就大家都知道啦。”

“真的？”他突然眉飞色舞起来。

“高兴了吧，还不快帮我把绳子解开？”

“说说看，有什么事关皇上的事？”第八部尚书宇文神侯解开我身上捆的绳子，坐到我面前。

“你先说，皇上为什么要偷渡去阿妈国？”我道。

“你先说，”宇文神侯道。

“你先说，”我道。

“为什么我要先说？”

“那大家都不说好了！”

“我……”宇文神侯涨得面红耳赤道，“皇上……”他憋了好久终于说：“皇上想跟人私奔！”

“什么？”

宇文神侯手中不知何时已多了一瓶白酒，他喝了一大口，然后抹抹嘴道：“皇上也是女孩，女孩一生最重要的是什么？你说，是什么？”

我愣愣地看着他。

宇文神侯又喝了一口酒，道：“是爱情！你懂吗？皇上拥有大好河山，但有什么用？她需要一个真正爱她的人，她需要一个真正她爱的人，皇上和一个普通女孩没什么区别！”

“所以皇上去找，后来她找到了那个人，谁呢？你猜猜是谁？”

“酷毙大侠耿自知？”我傻乎乎道。

“不是！”宇文神侯痛饮一口，又道：“是另一个！他妈的另一个！但是那家伙不喜欢皇上，你能想象吗？那家伙不喜欢！哦，我的上帝，对了，我不会改信上帝的……啊！如来佛，那么美丽威严的皇上，那家伙太蠢了！你说他蠢不蠢！？”他看来已有些醉意，说话渐不连贯。

“太蠢了……”我道。

“皇上给了他最后一个机会，皇上约那个家伙到‘泥打铁’号上来，皇上说：‘如果你不来，我就一个人去阿妈国，决不再回这个伤心的国家来’——但是他没来！他要毁了皇上吗！？皇上放弃了自己的江山，江山！哦，我的如来佛，这么美丽威严的皇上！”宇文神侯说到最后几句几乎是在咆哮了。

他又喝了一口，道：“这就是他妈的苍天弄人！她爱的，不爱她，爱她的，她不爱！”我看见他说完这话之后，咕噜咕噜把一瓶酒一饮而尽。

“从很小的时候起，我就为皇上陛下的风采所折服了，那时我就发誓，要保护这美丽威严的皇上胜过自己的生命。”

“我上小学，上中学，上大学，考秀才，考举人，考进士，终于登上了第八部尚书的宝座！实现了我的夙愿，我可以保护皇上了！为了保护皇上，我不惜隐藏自己的身份；为了掩饰自己的身份，我不惜破坏自己形象；为了破坏自己形象，我不惜吃鸡翅膀、吃西瓜、睡懒觉、哼京戏……”

可能宇文神侯也觉得自己说的是胡话了，就不再说下去，只是又不知从哪儿捧出一坛酒，咕噜咕噜狂饮而尽。

我已感动得热泪盈眶：“太伟大了，太伟大了，——你们说呢？”

宇文神侯忽然惊觉，左右环顾，只见四周：

有寂寞高手袁嘉、林少爷、邵小麦、徐氏姐妹……及一大群人围在四周。

人群鸦雀无声，静静听着这个心碎的故事。

邵小麦忽然抽泣一声，递上一个本子：“岑先生，可以给我签个名吗？”

“还有我，还有我！”

“还有我！”

人群簇拥着宇文神侯，鲜花与掌声属于他。

“太感人了”。我抹了抹眼中的泪水，从无数双脚下爬出了激动的人群。

这时在“泥打铁”号舰桥上。

黄剑：“下面吵什么？”

韩雪儿：“那些江湖人正在拍宇文神侯的马屁，他是他们的顶头上司嘛！”

俞沁儿：“咦？怎么有号角声？”

黄剑：“那是‘大洋飞人’陈歇尔的海盗船！”

我爬上“泥打铁”号前甲板，皇上仍在船头临风出神地望着海平线。

有时候我也问自己：为什么这么冲动地要保护皇上？也许正如宇文神侯所说的因为她美丽威严？或者是出于我作为臣民的本能？要不……只是因为无聊？

但是此刻我却知道自己很难保护皇上了——为什么我总是迟到——船头上又早已围满了人群，这可是两朝皇帝的正面碰撞哦！

我忽然心下一动，忙背转过身，朝船尾方向走去……

——的确不出所料，只走了几步，背后就响声大作。

“我说过多少遍，海盗船来了，气死我了！全都停手！”

“真的！那条船上的旗职上写着‘海盗船’呢！”前朝皇帝怯生生道。

“陛下莫慌，依臣看来，疯子从不说自己是疯子，海盗也不会说自己是海盗，这肯定不是海盗”。岑冲从容道。

“慢！”一旁四大王妃忽然道：“如果海盗知道我们认为海盗不会自称海盗，那么海盗就会采用相反的对策，而我们则应采用对应的对策，不过问题并不简单，如果海盗知道我们认为海盗知道我们认为海盗不会自称海盗，决策结果则又不相同，……”说着说着，四人一边喃喃自语，一边在甲板上演算起来。

就在这时，一只皮靴踏在了四大王妃那复杂繁琐的公式上。

“干什么！?”四大王妃只说了一句，便齐齐被惊退三尺。

只见面前这人，身高一丈，虎背熊腰，肌肉发达，肤色古铜，一头卷发，更兼左眼戴了个黑眼罩，右颊一条刀疤直划到脖子根，果然是奇酷无比的海盗形象！再看这人身后四人，虽是丫环打扮，却也各各是一股咄咄逼人的气势。

“想不到传说竟是真的……”黄剑恨恨道，不料一旁有人已抢过话头说了下去，却是岑冲：“臣在中原之时，早已风闻阿妈国有一异人，唤作阿诺舒华辛力加，常恨不得一见，想必今日此人便是那异人，更有相见恨晚之意，陛下，若得此人相助，何愁大事不成？”

话音刚落，只见一个钢瓶从天而降“咚”一声便将这前朝丞相击倒在地，接着从船舷边爬上一名潜水员打扮的人，身材修长，只是面目被潜水眼镜遮住，看不真切。

“哈，美女！”前朝皇帝突然叫道。

“你怎么知道？”宇文神侯不知何时也上了甲板，这时正在一脸迷惑地看着前朝皇帝。

前朝皇帝微笑不语，得意之情已溢于言表。

只见那潜水员气冲冲地将潜水镜一扯，一把青丝顿时在空中散开，一时竟把全船的男孩都看得痴了。那女子也不多话，几步便冲到那独眼酷男面前。气乎乎道：“说过多少次了，这个眼罩要戴在右眼上才酷嘛！怎么又搞错了？独眼酷男子讪讪道：“可我感觉右眼视力好一些，左眼常认错人。”那女子却不容分说，早把左边的眼罩扯下戴在酷男右眼上，口中又道：“再说这条刀疤，歪歪扭扭，划得那么优柔寡断，人家还以为是和我吵嘴时叫我抓踊的呢！”一边对那几个丫环打扮之人喝道：“阿瑾阿璐，还不快打洗脸水，让爷洗了重画一条刀疤！”

船上众人闻之不禁哑然，前朝皇帝摇头笑道：“恋爱一朵花，婚后豆腐渣，果然……”还没说完，嘴早被身旁多王妃一块方帕堵上，另三大王妃一拥而上，便是一顿好打。

“不要笑了！”黄剑大声喝道，“看来大家还不了解我们所遇到的危机……俞沁儿！”

俞沁儿应声而出：“各位旅客，我们的泥打铁号正缓缓驶在‘大洋飞人’陈歇尔的势力范围上，陈氏家族是世界海盗行业上具有霸主地位的一个伟大家族，今天我们在甲板上看到的，就是陈氏家族目前的领导人，大洋飞人之称的陈歇尔，站在他身旁的就是他的夫人，有“深海

人鱼”之美誉的查尔茜，如同传闻中一样，‘大洋飞人’的到来总是从天而降，而‘深海人鱼’则是乘风破浪，接下来，我再为大家介绍一下后勤部的阿瑾小姐，财务部的阿香小姐，销售部的阿璐小姐，公关部的阿蕾小姐……”俞沁儿正说着，斜眼瞟见那陈歇尔已由着夫人重新装扮完毕，忙道：“那么，接下来，我们就请陈歇尔先生为我们说两句，大家欢迎！”

一片掌声中，陈歇尔走上前来，干咳两声道：“此海是我湾，此水是我塘，要想从此过，留下买路财，若不遂我意，管杀不管埋！操家伙！”

只听陈歇尔一声大喝，身后四个丫环早已各执兵器在手，众人细看时，却是一把琵琶，一把二胡，一支唢呐，一副扬琴，正在怪异，那四人已旁若无人顾自吹吹打打起来。

陈歇尔慢慢转身，背对众人，只听那乐曲渐入高潮，他才猛地一转身，左手向众人丛中一指，右手不知何时已多了一个小电喇叭。

众人一惊，只听得：

陈歇尔唱：此海是我湾，众和：是我湾……

陈歇尔唱：此水是我塘，众和：是我塘……

陈唱：若想从此过，众和：从此过呀从此过！

陈唱：留下买路财，众和：买路财呀买路财。

陈唱：若不遂我意，众白：怎么样！？

陈白：嘿嘿嘿……

众齐唱：管杀不管埋！管杀不管埋！

一曲唱罢，甲板上众人已东倒西歪了一大片，前朝皇帝直叫王妃取水来洗耳朵，徐氏姐妹在一旁狠命抠自己的耳朵，林少爷则在仰天惨叫，另几个内功不济的则早已七窍流血，不省人事。

却见韩雪儿推着一辆手推车来到人群中，口中吆喝道：“保护耳朵，我使用棉花团。棉花团，棉花团，一两白银一对，谢绝还价与赊帐……”

“钱嘛，好说，”黄剑一摆手，俞沁儿已奉上白银千余两。“不成敬意，望陈先生高抬贵手。”

“哼，”陈歇尔将头一摆，看也不看一眼，却早有手下唤作阿香的接了过去，一五一十地点了起来。

陈歇尔又道：“我们来，并不是为了你的几个钱，我们只是有一件事要请诸位帮忙。”

“什么事？”

“巴斯克特伯。”

“什么是巴斯克特伯？”早有好事者在人群中交头接耳，但忽然见黄剑一脸大汗，顿时不敢多说话了。

只听陈歇尔继续说下去：“我陈氏家族，素善巴斯克特伯，今有数十番邦小国，欲举行一大会，名曰：‘远东及南太平洋地区奥运会’，其中开设巴斯克特伯项目，我欲率队以个人名义参加，但还不曾磨合队伍，今天遇见各位中原显赫人物，正好打一场友谊热身赛。”

黄剑道：“陈先生，那可要小心了，我这边可都是中原一等的一江湖好手哦！不过，可不可以先告诉我们，什么是巴斯克特伯？”

一旁早有阿蕾闪出道：“所谓巴斯克特伯，……”

当时西方诸夷，流行一将球扔人篮子的游戏，冠以巴斯克特伯之名，无论贵族平民，或三五成群，或百十上千，聚之乐此不疲，其兴盛程度不亚于我国斗鸡，打麻将。

只是麻将乃士大夫之戏，纵有谕牌，诈和，也是梁上君子之道，而巴斯克特伯，众人于街头围斗，撕打，争夺一绣球(不知是哪位小姐抛出)，乃为将此物掷入一篮子，那篮子亦无所异，乃菜市场主妇用坏之无底蓝子耳。

此不异于明火执仗而盗耶？

所谓蛮夷难驯。可知之矣！

黄剑忙将船上众人聚在一起，道：“只是一场友谊赛，没什么大不了的……”

不料陈歇尔又淡淡道：“不过，胜负无情，若你们赢了，自然可以上路，但若我们赢了，对不起，我却要留下你们在我的海上据点里。”

“难道是要我们做你们的奴隶？”林少爷惊恐地说。

“没有啦，”一旁阿璐笑咪咪地说，“只是到了远东及南太平洋地区奥运会那时，要你们做我们的啦啦队……”

黄剑寻思无法，只得对众人道：“这也是对付海盗的机会，虽然麻烦，但也许有用。”当下定出主力阵容，寂寞高手袁嘉，黄剑，林少爷，徐门徐氏姐妹，第八部尚书宇文神侯总管教练，海上小姐俞沁儿，韩雪儿精通夷事充作宇文神侯参谋。

船上已清理出甲板一处，挂起破篮子两个，陈歇尔率领他的四个丫环与中原江湖五大高手顿时战作一团。

但见陈歇尔拍着球在中原五大高手之中往来冲突，勇不可当；俞沁儿忙道：“此谓运球。”

宇文神侯似懂非懂，旁有一人却抢出大叫不妥，众人看时，正是岑冲：“运者，搬也，非生物何谓搬也？或曰运一鹅毛者，不亦乐人乎？观此球，不过四两，或曰提四两葱，不若‘提球’更妥。”

众人听得满眼金星，只这一会儿，陈歇尔已将手中之球掷人破篮之中。

俞沁儿又道：“此谓投篮，投中而得分。”

宇文神侯道：“那我们输了？”

韩雪儿道：“才没有呢，那边有个沙漏，沙漏三遍，方才算输赢。”

正说话间，俞沁儿道：“陈歇尔又运球，又投蓝，又得分。”

“运球投蓝得分！”

“运球投蓝得分！”

宇文神侯急道：“这不是我们一直在输？怎不见我们运球投篮得分？”

话音刚落，球已在林少爷之手，林少爷大喝一声：“林家堡万岁！”双目如炬，身材徒长三尺，常人难近身，只见这江南公子，施开神行术，在敌方五人中闪躲腾挪，

身法飘逸，引得一片喝彩。

惟俞沁儿道："北曰走步。"一言皆出，林少爷遂被众人赶出场外。

韩雪儿忙叫道："换人！换人！"

宇文神侯大汗淋漓："这下还换谁？"

一旁闪出一将，锦衣白袍，正是"闭月"秦依依："岑大人，常言道：妇女能顶半边天；天下兴亡，匹夫有责；战士责任重，妇女怒仇深；古有花木兰，替父去从军；唧唧复唧唧，木兰当户织……"

宇文神侯掩耳道："只管去战，只管去战！"

秦依依有心大展其才，以便在阿妈国有较高地位，当下一声长啸："无敌鸳鸯鸯腿！"

早有一旁查尔茜一声长哨，秦依依又被赶回到场外。

俞沁儿忙解释道："此曰脚球。"秦依依遂也被赶出场外。

宇文神侯正大惊，背后被人一拍，回着看时，更被惊倒在地，只见前朝丞相岑冲，披头散发，赤裸双足，短裤衩，小马褂，口中道："我主命我来助尔等！"

宇文神侯挥手赶之："此处不用厮扑，不须用你。"

正在这时，边上一人道："命汝为场上队长，吾亲自指挥。"却是皇上在那儿笑着对宇文神侯说。

皇上说话从来不带文言，突然这么说，众人都知道她在学前朝丞相岑冲，不由忍俊不已。

"臣谨遵圣旨。"

皇上却将众人聚到身边，道："余观此戏，夷人精体力，我方精智力，强攻则不可，须智取也！"又将众人各自附耳嘱咐一番。

好黄剑，此刻精神百倍，将球拍得急似一团火球，但见那火球越变越大，陈歇尔急嘱四大丫环："这中原妖人使妖法，我等以不变应万变，只管盯住就是了。"

黄剑拍了许久，终于力乏，那球一个反弹，顿时飞出场外，陈歇尔等人一阵大笑，不料见那球一阵滚，竟变作一人，却是岑冲！

"中计了！"陈歇尔惊呼转身，只见袁嘉已悄无声息游弋到篮下，从怀中取出一球，掷入篮中！

中原人士一片叫好，惟岑冲委屈道："为什么拍我？"

黄剑笑道："皇上教我偷梁换柱，我不敢拍宇文神侯尚书就只得拿你当球了！"

陈歇尔冲到场边询问充当裁判的查尔茜："这也可以算吗？"不料立刻被查尔茜一钢瓶打趴在地："规则上又没说不准！怪你自已判断失误了！快回去打！"

陈歇尔捂着足有半个头大的胞，一拐一拐回到赛场上，却有中原高手"三笑"徐敏敏笑咪咪把球递到他手里："陈先生，该你进攻了……"

陈歇尔接过球满心感激，心中想："到底是中原大家闺秀，不比我内人这般蛮荒刀妇……"正有一股暖流涌上心头，忽觉拿球的手心阵阵发烫，急忙看时，手中已中无名奇毒，掌心发黑，指尖发紫。

"哇！？"陈歇尔跑到场边，把手给查尔茜看，不料徐敏敏施下奇毒只维持片刻，等查尔茜看时，陈歇尔手中已恢复如初。

于是被一钢瓶打趴在地。

再说场上，阿香阿瑾阿蕾阿璐四人已将徐莹莹团团围住逼到场边，眼看八拳齐出，徐莹莹就要鼻青眼肿地被人"断球"。

却见徐莹莹长啸一声，手中之球已随手而出。

番邦四女大惊，回头看时，只见球已直飞本方破篮而去。

百步穿场，气贯长虹，西子捧心，倾国倾城。

倒在地上的陈歇尔绝望地对查尔茜道："这……也算啊！"

查尔茜仍不发一言，陈歇尔却又结结实实挨了一钢瓶。

场上形势已完全倾向中原队：番邦队只要一得到球，就被徐敏敏施下奇毒感染，于是球被盗走并传到徐莹莹手中，番邦队围住徐莹莹时，每每发现她手中所持乃是缩成一团的宇文神候，这时，寂寞高手袁嘉就溜过去投篮，但番邦队不包围徐莹莹，徐莹莹便立即可以使出她弹无虚发的暗器手法，无论场内场外，前场后场，篮上篮下，均可投篮得分。

"啊！"陈歇尔不忍目睹此情此景，不料又被查尔茜一钢瓶打得站了起来。

查尔茜冷冷道："还要我教你不成？"言毕一声长啸，"铁打泥"号周围的海浪顿时沸腾起来。

中原高手们大为诧异，便是岑冲这等博学之士也说不出个所以然。

少顷，海上一片巨响，无数钢制氧气瓶破浪而出，纷纷 在"泥打铁"号的甲板上，众人再看时，甲板上已多了几百名潜水打扮的海盗。

"这就是海上著名的'深海战队'"，韩雪儿不愧精通夷事，说得口若悬河，"这支部队的前身是一批热爱帆船运动但技术不错的渔民，由于每次扬帆出海都发生帆船失事，这些渔民每次都被迫游回海岸，久而久之，他们成为了海上一流的游泳好手，在猴年马月猪日，由这批渔民中，最不会驾船但因此游泳水平最高的女中豪杰查尔茜发起，成为一支训练有素的海盗部队……"

韩雪儿还没讲解完，对面查尔茜一声令下，几百个钢制投氧气瓶已直向中原高手们这边飞掷而来。

众位中原高手顿时大骇。

徐莹莹的捧心暗器对于重达几十公斤的钢瓶几乎是螳臂挡车，徐敏敏的奇毒"三笑"也不足以在瞬间腐蚀这许多钢瓶。

林少爷声嘶力竭的"林家堡万岁"已被钢瓶与空气摩擦的呼啸声淹没。

纵然是两代丞相宇文神侯和岑冲双人齐上组成人墙也抵挡不了钢瓶的泰山压顶之势。

难道败局已定？

不行！

空中已划过一道缤纷的彩虹，氧气钢瓶纷纷被从中

击落。

“八面来风!”

剑气到处,摧枯拉朽,寸草不留。

“我这一招就是那么完美。”我心里暗想,缓缓收住手中的桅杆——刚才情势危急,不得不随手把一根桅杆拔了出来施展我的传世剑法。

全船人一下子都瞠目结舌。

我顿时感到自己有必要说几句:

“不必惊讶,每当上天降下灾难之时,总会有勇士挺身而出保卫苍生,今天我和我的传世剑法,只是遭遇上这个拯救世人的机会,其实我也是普通人,并非超人,如果说我与其他人真有什么不同,我只能在此感谢我的父母,是他们从小教我正确的做人道理,我还要感谢我的老师,是他们传授我书本上的知识,我不能忘记我的同学,是他们帮助我,陪伴我共同成长,我更要感谢在座的各位,如果没有各位的支持和理解,就不会……”

“砰!”我正在滔滔不绝地演说致辞,不防被人一脚踢到一边。

我不看也知道是谁暗算我,但我也只能委屈地说:“可是我是主角啊!我已经很久很久很久没有机会上镜头了,再不给观众一个深刻印象,大家会把我忘掉的!”

“神经!”秦依依再出致命一脚。

当我从船头甲板飞向船尾甲板时,我隐约听见皇上在和宇文神侯说话。

“那一招就是传说中的传世剑法‘八面来风’吗?”

“不错。”

“剑气到处,摧枯拉朽,寸草不留。”

“不错。”

“就是说,‘八面来风’可以摧毁在场的一切。”

“不错。”

“朕明白了。”

我还隐约听见徐氏姐妹的对话。

徐敏敏:“姐,我怎么听见船下有木头断裂的声音?”

徐莹莹:“八面来风,剑气到处,摧枯拉朽,寸草不留。”

敏:“那我们死定了。”

莹:“怕什么,寂寞高手已经买了一件救生衣,待会儿他一定会送给我们的!”

还有——

“为什么每个人都想害死我啊?我只是前朝皇帝啊!””

“陛下勿惊,天子者,天之子也,天者,龙之天也;龙者,戏水之物也,天子焉有亡于水之理?”

“我们的乘务员即将把竹筒送到各位乘客的手中,没有拿到竹筒的旅客可以在等待时构思好自己的遗言,以便抓紧时间,我们会把写有您遗言的竹筒放入漂流瓶,随着太平洋有规律的潮夕洋流运动,它们一定会漂到中原,我们的偷渡办公室和陆上指挥中心会及时把您的遗言送到您亲人的手中……”

“现在服务总台出售‘防范鲨鱼袭击二十法’的说明书,一百两银子一份,谢绝还价与赊账……”

……

然后“泥打铁”号就在无数人的惊呼声中肢解了!

海面上,无数条腿从漂浮的碎木板中朝天乱蹬。

我呛了一口水,好不容易抓住了一块木板,却看见秦依依正伏在这木板上。

“你好!”我道。

“你好!”秦依依道。

我正在庆幸自己又活了下来,不错,每次碰上秦依依我都会很惨,但至今还没有一次使我失去生命的。

但是这次似乎有些不同,我和秦依依同时发现这块木板已经承受不了两个人的重量而开始倾斜。

“不得了,我们好像要沉了。”秦依依紧张地说。

“呵呵,想不到,我们最后成为了大海的等级分……”我道。

“可是……”秦依依声音突然有点打颤,“有一句话,我一直想和你说,但,不知现在是不是晚了一点……”

我猜到了会是什么话,于是我问:“是不是三个字的?”

“……你真聪明,又猜对了!”秦依依虽然有气无力,但眼睛里却有了光芒。

“虽然我们一直患难与共,但这一点,我还是能想到的。不过,你不必说了,我想我会让你失望的。因为……”

“你不会的,没时间了。”秦依依打断我。

“那你说吧。”我不想让身边的女孩在这种时刻留下遗憾,于是让步了。

“你已经做好思想准备了?”

“说吧。”

“去——死——吧——!”秦依依大吼道。

我被这大声吓了一跳,一时来不及反应,头上早中了一锤,天晓得这个“无敌鸳鸯腿”高手的臂力居然也这么大,更想不到她哪儿找来这么重的大锤。

在我随着一串气泡沉下水去的时候,我听见秦依依在我上方用夷语呼唤着:“Anyone hear me? Anyone hear me? ...Oh, I'm here. Anyone hear me?”

当时我在想:这情景拍成电影一定很感人……哦,对了,电影还没有发明呢,还是先让画家画成连环画吧……

就这样结束了……在我还没有作好准备的时候。

同船的诸位江湖高手都漂流在大海的哪一方呢,也许有好多高手有机会真正漂流到阿妈国呢!

我很幸运,捡到了查尔茜的潜水镜,于是得以在一处礁石上刻下以上的文字记叙此事,我想了想,又补了一行字:

“谨以此文献给自己大学时代的所有难忘的片段和可爱的人们以及自己躁动的心情。也希望当再度在人海中相遇时,会有初时的那种感觉。”

是啊,在这么大的海洋中,能再度重逢的机会又有多少呢?

(全文完)

光子列车

□罪天使

【一】梦

他一直在反复地、不停地做着一个梦，从他17岁，一直持续到他19岁这年。

他站在一个空旷的地方，地面上布满了蛛网一样的铁轨，他自己正站在那些铁轨的中央。然后他看到远远的月台上，他的哥哥正朝他微笑，那笑容的涵义似乎是要他过去；这个时候他迈动了他的左脚，抬起之后他突然想看看身后，于是他就看了，他看见右面的远远的月台上，穿着白色短裙的他的女友，她也在朝他微笑，那笑容的甜美让他自己也很想过去。

这时候列车来了，带着长长的汽笛、轰鸣声和让地皮颤抖的力量。

但是他却迈不开脚，他看脚，脚似乎是和地面长在了一起。他拼命地挣扎着，急出了一声冷汗，但是却还是挣不开。他惶然地看着月台，他的哥哥和他的女友依然保持着微笑的迎接状。

——这个时候，列车已经到了他的面前，巨大的质感在距离他肌肤不到一寸的时候似乎就让他的骨髓已经感觉到。

然后他醒了。

此时是清晨的5点，第一个太阳已经出来了，太阳能捕集器在第一束光子流打到采集镜上的时候开始工作，之后持续发出细微的电流声。太阳草的叶子开始由卷曲的筒状舒张开来，淡粉红色的细小叶面上有微微的绒毛，让人想起女孩子耳垂下的脸颊。

蜂鸣钟的报警没有起到作用，他曾经屡次调试报警的时间，想看看自己到底是在什么时间段做着这个重复的梦，但是都没有成功，那个梦总是在他浑然不知的时候开始。那样的场景有时候会占据他几个小时的睡眠时间，有时候又是在他几分钟小憩之时出现，但每次都是从头到尾，不漏掉任何一个细节。

他没有看到过真实的有轨列车，只是在电脑资料库里看到那种列车在诸如祖母星地球或者是6号行星泰坦上奔驰的情形。2号行星玛雅没有那么多的陆地可以铺设铁路和公路，昂贵的气垫车和飞行轿车成为了重要交通工具。但是对于他的家来说，乘一次气垫车到集市上去的花销已经够全家人吃两个礼拜，所以他们只能呆在家里，如同这个星球上的其他很多人一样。

他看着窗外的天空，天空很蔚蓝很灿烂，昨天的风暴完全清洗干净了浑浊的大气。

半分钟之后，他看到天空中开始抖动着一种流动的物质，那些流动但透明的物质在天幕里穿过，他知道那是完全隐形后的幽灵战机。在这样清洁且富含水汽的大气里，光线经过幽灵战机的隐型力场发生让人感觉似乎是拉扯空间一样的扭曲。

他很专注地看着这一切，他还知道"幽灵战机·改"的引擎发出的声音极小，在完全作战状态甚至可以关闭了引擎做长距离滑翔飞行和浮力悬停。

"幽灵战机·改"，配备爆炸式空对空热导导弹"龙砂"Ⅱ型，对大型战机损害率100%，提升爆炸弹头效力之后，甚至可以媲美瓦格雷……配备多用途激光发射器，可对地面部队实施打击以达到战术目的——他的哥哥是一名优秀的幽灵战机驾驶员，四个月前的来信里，月色下的他踩在那艘"白色67"舷梯边上，舷梯下是一望无际的沙丘和黑色红色的粘稠物。

"我亲爱的兄弟，你好吗？看到我身边的'白色67'了没有？你喜欢吗？"

当然看见了，我甚至看到了机翼侧后方隐型动力设备巨大的散热孔。我喜欢它的颜色，喜欢它夸张的造型，还有它默不做声停在你身边时候的沉寂。

"……看到地面上了吗？喏，看。你看你看——"他用脚尖指着地面上一个破罐般的东西，"看到了吗？这是跳虫的半个头，这个头上有34枚子弹穿过的孔。换句话来说，34枚子弹才终于让它倒在这里……"

"厉害吗？这还不是最厉害的呢。红狮纵队那边执行任务时，用激光打掉了一只跳虫的半个头，但是那只跳虫居然没有死，它一直冲着天空跳跃着，想要把我们的瓦格雷编队从空中咬下来……呵呵呵……"

呵呵，他也笑了，他喜欢他的哥哥，从小就是。他家门外的沼泽土上长了一棵亚孙桃，每到夏天来临的时候，哥哥就把床铺移到了桃树梢上，用他的小心翼翼保护着每一颗青涩的桃子。到了晚上，龙蚊和牛蝇在弥散的瘴气中出现，他哥哥就点燃了呛鼻烟，包裹着自己的时候也让蚊蝇纷纷落马。他在屋子里透过纱幔看着那乳白色烟雾里的微弱火光，然后在朦胧里睡去。这样的日子在第三太阳成为主太阳的时候，亚孙桃成熟了。

"我刚从飞行学院出来第一次执行任务，就分派到了这艘'白色67'，这是我们整个T编队里三艘'幽灵战机·改'之一。啊～～你也看到了，它是多么得漂亮！"影像屏上，他看到他的哥哥满足地叹了一口气，他的眼光里露出温柔，白色的手套在白色的机身上摩挲着，那一刻，他感觉甚至有点嫉妒他哥哥身边的"白色67"，又似乎是嫉妒着拥有那白色战机的哥哥。

"我们的队长……嗯，你还记得对面六号塘西面的阿佐吗？想不到吧？呵呵，是不是吃一惊呢？——哦，不是说他是我们的队长，你被骗了吧？嘿嘿，哥哥跟你开玩笑呢。"

哈哈，他笑了。他知道这是他哥哥跟他开的玩笑，从小的时候为了逗他笑，哥哥就经常开这样的玩笑，他也就很和谐地笑，这次他也笑了，他知道哥哥在这个宇宙另一片空间看到他的笑容一定很开心。

【二】嘉

下雨了，他趴在窗台上仔细看着天空往水面种着跳跃的蝴蝶，一扑一扑地扇动着翅膀。蝴蝶这样的生物，是出现在陆地的，他们的星球只有淡灰和淡蓝色两种的蛾子。每天总共只有3个小时的阳光，此外就是绵绵的雨，到了夜里就是透彻的干冷。这就是3个太阳联合作用的结果，非但没有晴空朗日反而是常年淫雨。

他觉得有点冷了，就把身体向里移了移，让风不至

于吹得身体太僵。风很大，在远处的沼泽上掀起一阵白色的迷蒙。他打了个寒颤，从心里浮上一层寒意：按照风堤的电能状况，这么大的风，应该是不会刮到他们这里来的。

好冷！他缩了缩脖子。

2号星球不是贝塔太阳系的命脉，只有一颗荒凉行星的小卫星身份。因为开拓者当初第二位发现其可以居住人类而被命名为2号星球，沼泽几乎覆盖了整个星球。在星球的经线和纬线上，却奇迹般地分布着一道道石梁。这些石梁成为了后来构筑大生活区防风堤的基石，巨大的导弹塔在防风堤上高高耸立，不知疲倦地转动着，把内中的锋芒对准外空。

导弹塔开始紧急充电了吗？不然，防风堤的电能怎么会有不足的时候？

他关上窗户，风刚好卷到这里来了。一股淡淡的水雾带着浅浅的腥，扑打到窗户的玻璃上。风在窗户外扯出白色的宽大幕帐，暖气片工作正常，他觉得在家里很安全很温暖。他看着那暖气片，看着这个不大但足够抵御风雨的温暖的家，不由得浅浅笑起来。

他开了灯，拿起阅读器放到一本摊开的书上，然后惬意地闭上眼睛。

"……噗呦岛(PUYO ISLAND)，这个只能生存着雄性疯猴的神秘的岛屿，终于在我们的独木舟前露出它的全貌。这个岛屿，最初发现它的观察者们把它命名为'阿尔法'，但自从那只不停呼号'噗哟'的雄性黑色猴试图非礼观察队里茗纱(Minshare)小姐并最终被击毙后，这个岛屿就被赋予了和那只具有疯狂和色情因素的猴子同样的名字……"

伴随着阅读者的低沉讲述，脑海里开始静静流淌过他的记忆之泉，泉水的水面上浮现出他在资料库里查出的影像：海天相连，岛屿其间。祖母星的地球，怎么会有那么多干燥的陆地和水啊，真是让人难以想象的星球！

……所有的记忆慢慢涌过来……亚孙桃的微酸，草狗牛奶的甘甜，黄色的沼泽鼠……红色的蝙蝠在天空捕捉微小存在的蚋，细雨纷飞，湖光山色，鸟语花香……睡眠的安详来了，松松软软，带着灌鹿骨粉的香。

……

"醒了吗？"

天花板的光线被开得很暗，窗外雨声淅沥，风小了很多。在他面前的灰暗里，一双透亮的眼眸正静静地凝视着他。没有闪烁的波纹，仅仅是那样的凝视，就已经破开了所有的暗。那对星眸点亮了他的清醒，仿佛经历了千万次转世又重新站到了这样的世界，他的头脑一阵眩晕。

……空旷的场地……蜘蛛网……月台……哥哥的微笑……白色的裙……呼啸……

洗礼一般的梦魇再穿过他的大脑，震荡的眩晕让他的眼前漆黑一片。绝对的冲刷击穿了他眼睛里的光亮，一瞬间的浑浊后，他战栗着真正醒来。一刹那间的冷汗湿透了他的睡衣，惊恐从四面八方攫取了他的神经。

一只手穿过了他的睡衣，探到他的腋下，一直垫在他的脑后；接着是另一只手。星眸在他眼前被云盖上，柔软的唇和温暖的身体剥除了他最后的一丝颤抖和恐惧。光线更黯淡了。

"爱你……"他把那黑色的长发埋进自己的下巴。

一个淡到近乎白色的紫色的吻回应了他。

所有的一切都和哥哥入伍后第一个月一样，生活里同样是每三周一笔丰厚的士兵津贴，每两周一封的信，清晨的日照光，忧心的双亲，保健医生，梦魇，嘉……

微妙的变化在电视播音员的报告中出现，"大军压进，一往无前"到"寸土必争"内中的真义，在每个人的脑海里都激起了波澜，电视播音员的声线抖动出俏丽的措辞，电流干扰的雪花痕迹在电视屏幕上的愈发明显——紧急供电造成的民用电压起伏吧，他有些烦躁。

被称作嘉的女子站了起来，从加热器里取出一盅黑褐色的液体，经历了恣意贬低和盲目神话其效能之后，合成的古中药成为了无可救药者和生体免疫极虚弱者的首选。

他的出现仿佛是对当今学者鼓吹"无所不能"的生体修补术的一种嘲弄，无论怎样微妙的基因改造和活体再生，也不能让他的小脑神经有恢复的可能。他查阅了所有最新的病例，甚至包括了半公开实验室的隐藏式实验，似乎用脑细胞同体增殖再逐步取代的方式能为他换来1%康复的可能性。

"你好吗，我的兄弟。"

屏幕上的人放下拧开摄制开关的手，退后了两步，眼里带着疲惫和亲切和他说话。"白色67"依然在镜头里，但是已经不似上次那样闪闪发亮。机身上残留着一些绿色液体，机表明显被强酸深深地腐蚀，形成丑陋的窟窿，从那些窟窿中能看到内中的器件。一群高达3米的机械巨人正围着"白色67"紧张地工作，橘黄色的电弧不停地闪动。

"呵呵……"屏幕里的海军上尉微微笑，沉默了一刹，似乎正从刚经历的战斗中回到现实。

他静静地看画面正中的兄长，他能感觉他的心灵穿过了几万光年的距离仍然和他哥哥连接在一起，但是纷飞的战火和暖气炉里小小融合反应却似相隔了千山万水一般几乎毫无关联。从他哥哥踏上漫漫星际征途的那一刻，他就宛若一只刚从茧里爬出的湿漉漉的虫子，告别了所有从前的生活。他的父母在他和哥哥的坚持下，住到了宽敞的新区，和他们从前的那些老朋友，过起了他们希望的自在生活。

他的工作从战争爆发之后就宣告失落，"空间环保"的口号经不起高爆子弹的穿透力，一只坠落的火焰弹就崩溃了所有政府官员。身边一切的骤然变化干燥了他的收入，也枯涩了他的笔尖——战争真的爆发之后，他发现自己竟不能写下关于"战争"的任何一个字来。

"刚从敌占区出来，那些臭虫惊出了我一身汗！"

"那种拿硅来架构身体的生物……若不是亲自看到，那么你是想象不到它们疯狂的繁殖和自我进化能力

的。当你面对它们——亲自面对——的时候，那样的场面足以崩溃你全部的理智和想象力。——当然，我是个例外。”

他笑了，他哥哥的谈笑风生总让他觉得他的兄长并没有真正经历一次战斗里的鬼门关，那样的想法也令他也马上意识到这或者是自己置身事外的风凉。

“我独自对 6 点方位的虫子本营进行侦察，由于距离上次侦察任务只有 6 小时，而当时除了发现虫子们繁殖出了更多的跳虫之外，并没有传言的空中攻击力量出现，所以当我提出一个人执行侦察任务的时候，几乎没有遇到任何阻碍就得到了头儿的批准。”

“从飞行平台上掠出的时候，我看了看我们的守备力量：地堡群后的攻城坦克形成扇形排作三排，那样的火力足以封闭一个军团的虫子。在虫子各基地的主要交互通道上星罗棋布了蜘蛛雷阵，遏制了虫子的集结也就遏制住了虫子们如潮攻击的可能。”

“放心了吗，兄弟。那样的阵容和军力，我断定我们的舰队可以在两周内以绝对优势拿下这颗‘玳瑁’，这样就完全解除了「奥克利」虫洞的威胁——你该知道，穿过奥克利，就是我们的家……”

嘉坐倒了他的身边，递给他一杯热的维卡汁，然后坐下来，和他一起看屏幕里的影像。女孩走动时带起一股清新的香味，他带着温存的目光向他的女友看去，目光定格在窗外的天空中。

一艘大到让人无法想象的空中堡垒正从东南方向往西北方向滑去，天空中的云被强大的气流切割开再拉成整块的长条带状。巨大的船体搅乱了大气规则，碎云的罅隙里，遥遥看见编队的瓦格雷。慢慢地，振动传到了地面，房子里能感受到一些低沉的共鸣，金属的勺子在陶瓷杯中“笃笃”地跳动起来。

他目送那只钢铁堡垒飞远去，消失在最远端的云丛，机械的组合强化了孱弱的人类，武装后强大到诡异的组合在耀武扬威——总有一种“怪物”的感觉在他心里挥之不去。

再转过头，他的哥哥在屏幕里一摊手，“……明白了吧，为什么我今天为什么看上去如此狼狈。”

“但是，我们有的是扫除一切虫穴的兵力，三天之内，你将看到虫子们被掀出大气层的图像。”

“叭！”一个标准的军礼，然后是明媚而结实的笑容。

他继续他的生活，期盼着三天后的信件。战争开始以来，他的生活都是如此。

“我可以做什么呢？”他问，清晨这个星球特有的水气化成比昨夜更大的白风，光和浑浊交融在窗外，就像薄薄附着了一层膜。

“试着……嗯……”他的朋友说，想了很久，“你去过报社了吗？”

“问过，但是，”他说，“他们要的是战地记者，报纸在战争年代盛开着的是热血火焰之花……”他看着自己的腿说得隐晦，他隐藏的是自己因为身体故障的不安，他的朋友从中读出的却是本没有的胆怯。

“你应该相信的是你文字的感染力！”他的朋友声音很兴奋，“你能够打动他们！”朋友的声音高了起来，觉得为他找准了他心理症结所在，努力试图让他明白他究竟是多么的优秀，无论是怎样的环境他都能胜任。

“呃……”他张口要说，想了想终没说，也不知怎样说。他只有说着谢谢然后挂了电话，或者自己过于担心了，他想。

“我想去试试，”他对着窗外说，不敢看嘉的眼睛，“或许我可以带回一台记者用随身电脑。”

【三】女人、老兵

清晨的太阳再次挂出风和日丽的时候，他坐在气垫车上离开他家所在的石堤，太阳一左一右地照在沼泽上，白亮的水面很刺眼，褐色的岩石在身后缩成一个小点。气垫车沿着两个太阳之间 20 度的夹角前行，很快他就看到了那排防风堤。

古褐色的石梁上，白色导弹塔的防护板反射着眩目的白光，塔身没有一丝的污垢。原先的石梁上似乎只有一排导弹塔，现在却是装得密密麻麻，杂乱地布满了整个石梁。与导弹塔建造位置不规则相对比的是导弹塔的探测和发射装置，都整齐划一地以同样的速率和方向不停转动着，仿佛一群呆子，唯唯诺诺整齐地摇头晃脑。

他看着就笑了，他身边一位撑伞的女士也笑起来。

“有点傻气，不是么？”她说。

“是的。”他回答，下意识地看了看自己的脚，摆放得还很好。脚边堆了两口箱子，都是撑伞的女人的。她不过三十岁光景，良好的营养和保养使她的皮肤散发出一种这个星球上人所少有的光泽，她的孩子——一个 4 岁的小女孩正怯生生地看着他。

“你上哪里呢？”他问，却不敢抬头看那年轻的母亲，于是他俯下些身子，向那小孩招招手，小女孩躲进了她母亲背后。

“到地球。去搭火车，”年轻的母亲轻声说，他听来却是一震。“今天就离开玛雅，还很有点舍不得呢！车站快到了吧？”

“喏，已经快到了。”旁边一个人指着更远处一道若隐若现的石梁，“从那里，......你们是到地球吗？哦，6 号站台里的车是到迦马虫洞，穿过去就能看到银河系的小行星带——你们是第一次到地球去吗？定居？”

在得到肯定答复后，羡慕的人们不自觉地围住了那母女俩。他们用羡慕的目光看着那对可以离开沼泽踏上坚实土地生活的母女，却无人问及她们的亲属和离开的原因，他看到了小女孩子臂上的黑纱，女人的胸口也缀着一朵小小的白花。

在这场战争里，前线绞肉机般的死伤使克隆人军队投入了战斗。越来越多的矽晶矿换成越来越多的军力，自然人在进入军队后就拥有了极高的福利和优厚的待遇，以及比起克隆人来说能算上随心所欲的自由。他们可以选择自己所擅长的科目进行深造，再按照自己的喜

好和能力水平进入到战术部门、战史研究室或者陆战队等等。当伤亡到来的时候,他们的家属也能得到一笔颇具厚度的抚恤金,足够到大后方安居乐业,逃离战火的威胁或离开本来居住的恶劣环境。

他望着那年轻的母亲,她微笑着向他致意,光子列车车站已经到了。

气垫车停下,浮桥搭起来,轻盈的母女俩仿佛两株移动的花开上了褐色的石梁。

宽阔的石梁,旋转的塔台……宽阔的月台上,面露幸福的人们提着大大小小的行李,巨大的梭形列车将黑压压的人群纳入怀中,留下青绿的地板,在遮阳篷的黑暗里幽幽放着光。他仰视着那巨大的列车,远处,在他目力不能及的地方,铁轨被高高架起延伸至他更不甚了解的处所。那些光子列车的彼方不论是在何地,等待的乘客们看上去都是那么的心满意足,这颗“玛雅”——代表着湿气弥漫、沼泽遍布的玛雅——它的儿女似乎慢慢有一种预感的压抑,让他们惶恐起来,惊着想要离开。

“他们不知道我们就要胜利了吗?”他想,还是出神地注视着那巨大的车体,以至于没注意到气垫车开始缓缓移动,身侧的一名老者用手指戳戳他的臂膀,

“当心!小伙子,开车了。”

“唔。”他连忙用手抓住扶手,对提醒他的人和善地笑笑。

这时候他看清楚了,他的身边是一个老兵,整洁的军绿色陆战队服,黝黑的脸庞上爬着沟壑一般的皱纹,两只闪亮的眼睛盯着他。

“你是军人?”他的眼睛一亮,忙问,之后便马上感觉到自己的失态,张口结舌地要道歉。

“不用道歉,小伙子。”老兵从背后摸出一个军用水壶,他皱着眉头狠狠地喝了一口,又递给他,他摇摇手,但水壶已经塞到了他怀里。“你家有人在军队吧?”

“是啊!”他眼睛又亮了起来,“我哥哥,他是位飞行员。”他喝了口水,把水壶还给那个老兵。

“好啊!飞行员……”老兵的目光深邃起来,脸上的皱纹仿佛轻轻地叹息了一声,“……我入伍的时候,还没有飞行员的编制呢……”

气垫车开始转向两个太阳的60度方向,老兵摆手谢绝了他的香烟,把身体往遮阳篷的阴影里挪了挪,这样他的脸就整个隐没在一片淡淡的荫凉里,脸面上的皱纹成为深色刀刻般的纹路。

“我是陆战队员,我的第一个任务是在距离这里六十五万光年的‘瑟’。”

“那个虫洞……通往狮子星系,它的周围没有任何的星球适合人类立足,更没有一星半点的矽晶矿。它的险要,是在人类发现‘鼓’之后。”

“当时,我们已经在2个星域和虫子交上了火,但在贝鲁星系副战区,我们的部队却怎么也无法立足。那里没有足够的矽晶矿,但每次我们的军队都会在刚立足不久就遭到疯狂的虫海攻击。几次三番几次三番,所有的人都认为那里原先存有的矽晶矿应该被消耗殆尽的时候,就看到更多的虫子扑过来。那是什么虫子?……呵,这我也说不清楚,似乎就是现在跳虫的初期形态吧。要小一些,动作慢很多……”

“我们本已经打算放弃,一艘归航的货船却在无意间找到了‘鼓’。那个虫洞的对面,就是你们现在都知道的‘三角虫洞地带’,通往几乎每颗星球都高达400千亿吨的矽晶矿星域。虫子们也就是那样源源不断地通过‘鼓’,攻击着原先认为失去价值的贝鲁。这一发现顿时让‘鼓’成为了咽喉要道,而濒临‘鼓’的‘瑟’陡然重要起来。”

“600万吨的矽晶矿,在‘瑟’的周围构筑了300个人工基地平台。我们的基地很小,设施也很简单,不过是在一片不到1000平方公里的金属混凝土结构平台上排满了导弹塔林,在其间有四个地堡群,每个地堡群有四个地堡。从我踏上征途的第一步,就被奉命驻扎在那里。那样的人造驻扎地。”

“我们的基地周围没有空地,每一块大不足以修建导弹塔的土地,都埋进了不下6只的蜘蛛雷。我们的任务就是守卫在地堡里,通过地堡的排气窗口和机枪眼往外看。虽然我们知道导弹塔的雷达比起我们的眼睛不知道灵敏精确了多少倍,但是大家都一直往外看着。吃饭的时候,睡下的时候,聊天的时候……窗外就是无休止的转动着的导弹塔,每天朝同一方向、按照同一频率、整齐划一。”

“单调?那是非常单调的,不只是单调,而是枯燥,非常枯燥。”

“我们也曾尝试着改变,我们拼命地看书、看最新的电影片、锻炼身体,但是当你疲倦地倒下的时候,你第一眼的渴望,就是从窗口向外望一望,哪怕你知道窗外就是导弹塔和被遮盖阻挡得支离破碎的天空。——就像一群吸毒上瘾的人,明明毒品已经不能给你带来任何快感,但是你依然每天每时每刻都不停地疯狂追逐。”

“第一个月之后,我不看也能说出窗外的导弹塔,哪一个兴建于哪个时候,哪一个的导弹扇叶上有三角形的污垢,哪一个的中部居然有一天爬了一只小虫子。闭上眼睛的时候,那样的导弹塔头部,仍然在你脑子里转个不停。”

“这就是我们的生活。”

“我们的基地平台里有64名士兵,大家彼此都几乎不能见面。即使是在相邻地堡的兄弟也没有见面的可能——因为执行巡逻的路线不经过我们的了望口。”

“巡逻是我们每三天一次的机会,每次两人,按照行军地图上标好的路线。当然,如果我们能够赔偿起昂贵的蜘蛛雷,我们也完全可以到其他地方走一转。但是大家都清楚自己的盔甲在蜘蛛雷面前的脆弱,更主要的是,我们是军人,此前的军人以服从为天职,我们也必定要让此后的军人们无从更改这一神圣的职责。”“我们是多么的珍惜巡逻开始的一刹那啊——当巡逻也已经无法带给我们兴奋的时候,我们却发觉,走出地堡口的那一刻总是那样的动人。”

"地堡的口子很矮，你必须埋头才能出来，当你抬头的一瞬间，你发觉你的视野一下子就加宽了，千万的导弹塔林突然之间就出现在你的眼睛里！站在门口的时候，你感觉自己似乎是站在两个世界的入口。那种感觉，真是太棒了！"

"巡逻却是同样枯燥乏味的。我们的路线始终是在导弹塔和蜘蛛雷组成的迷宫里，惟一的乐趣是每次在经过的一座塔身下用力跺几个脚印。没有土，只有宙间薄薄的星尘，细细的灰。你的脚一下去，就看到细细的粉尘腾起来，卷起小小的浑浊。"

"据说那边地堡群的兄弟中有能走到基地边沿的，他们甚至能看到我们守卫的'瑟'虫洞，但是那又怎么样呢？"

……

"我们的任务就在那里。"老兵吐出一口气，"直到我的肺被检查出已经不适合再做军人为止。在那之前，我每天都几乎要抽掉6包烟。"

"我就这样回来了，在回来前的一个月，我们第一次看到了划过我们头顶的战斗机。大家都欢呼起来，但是那飞行员开着那架漂亮的白色飞机'倏'地就过去了，无声无息，以至于事后大家都觉得好像做梦一样。"

那是哥哥吧，只有他的'白色67'那么显眼。他想。

"然后，我就回来了，老了，我所在过的'瑟防备基地'到至今没有遭遇过战火。似乎虫子们对于这个虫洞没有任何的兴趣，但是我知道我们的士兵，有差不多四个军团从那里通过去了。我们的脚印周围，那些腾起来的星尘，我想或者还没有完全落下吧？"

他看着他面前的这个老兵，老兵回以他善意的笑容，"我依然盼望能重上战场。"

"如果上天给我一个重来一次的机会，我一定会再次选择那个小小的地堡；如果能够给我的守卫加上一个期限的话，我希望能够到我死的时候。"

老兵说，有些动容。听者无不肃穆。

"你到哪里去，小伙子？"老兵问。

"我吗？"他说，他看看老兵的脸，"我……我想去应聘记者。"

"战地记者吗？"老兵脸上的皱纹似乎就要绽开出一朵花来。

"不，不是……"他说，"我做不了战地记者……我的身体，不，我小脑有机能障碍。"

说出之后，他觉得一阵轻松，仿佛面对的就是报社的老总。

"你觉得你能行，那么你就能行。"老兵搭了一只手在他肩膀上，"我相信你哥哥和你，都会非常出色。"

"呃。"他有些受宠若惊，惶然地看着周围的人们，所有的人都对他报以赞许和鼓励的目光。

"嗯。"他说。

"老爷子坐我这里吧。"一个年轻人让座位给老兵。

他望着新近逼来一道石梁上的导弹塔，白色的发射器头部还是兀自转个不停。……那么大一片……无边无际的导弹塔林，每天在一个狭窄的罅隙里看着那样的景色。没有白天也没有黑夜，即使有舰队交战在广袤的宙间其实也看不到任何的光亮。没有空气就没有反射，激光和爆炸的光焰都无从传递。昔日宇宙战争电影里描述的纷飞的激光束和浩大的爆炸光团，其实不过是浪漫主义者的构思而已。只有当爆炸和火焰四周有星球的残片或是战争所剩下的残骸时，才可以在某个方向反射出一星的闪亮。

他想，或者就是在那一星你夜晚不经意发现的光芒里，湮灭的是数千万吨级宇宙母舰和尘埃一样的生命。

【四】螃蟹

这个时候，他突然发觉，导弹塔发射器的一只停下了。

他这一惊非同小可，他连忙揉揉眼睛，确实，导弹发射器的一只停下了。而且不只是那一只，它周围的几座导弹塔也都突然停下了。

他瞪大了眼睛看着这一切，旁边有人大叫起来。

"不好！"老兵低低地喊。

与此同时，他看到最开始他看到的那只停下的导弹发射器的一个发射孔里喷出一股白气，一柄白色的尖锥从发射孔里缓缓探出头。接着是整个的对空导弹弹身，白色的，光华四射。那像白色水蛇一样的导弹似乎是缓缓地出现，再缓缓地把整个身体展现在空中，似乎停留了一瞬，然后尾焰亮了一下，导弹直刺进云层里，留住一抹白色的轨迹。

他还没有回过神来，就看到更多的白色尖锥"缓缓"探出头，"缓缓"地展现它们的身体在空中，然后如花雨一样缤纷地射向天空中。

之后他们听到一声长长的撕鸣，对空导弹拖着火舌不断刺上天空。一只庞大的草绿色暗纹的"螃蟹"出现在天上，斜斜地坠下来。白色的导弹穿过它的身体再向上刺去，那螃蟹千创百孔地粉碎成一块一块，越来越大地落下来。

"噗"地，一块残骸掉到导弹塔上，暗红的血污涂满了原来亮白色的塔身。

"攻击飞螳！"老兵高喊起来，"快回去快回去！"

气垫车上一片混乱，孩子哭了起来，母亲们紧紧抱着孩子们躲到角落里。男人们跑到围栏边都目不转睛地看着，看着更多的导弹飞上天空，更多的恶心的虫子的碎片落了下来。

他紧紧地抓着他面前的扶手，把身子蜷得更小些，以免被拥挤混乱的人们碰到。他一边看着天空，导弹塔似乎是要燃烧起来，对空导弹的火舌割碎了云层。

气垫车已经开始回转。导弹塔几乎被虫子红色的血和绿色的体液完全染透，导弹塔之间铺满了虫子的残躯，暗绿色。

是天黑了吗？当又一枚对空导弹刺上天空的时候，最后一抹云消失了。

乌云一样的虫子出现在他们的头顶，巨大的暗绿色

的螃蟹。

导弹塔的发射不再是混乱，而是不知道什么时候协调为齐射。一次看到数百的“匕首”刺进螃蟹里的时候，他们觉得声势震天动地，但是之后的发射间隙让他们感觉死神从背后靠近的恐惧。

螃蟹们仿佛没有任何攻击能力，只是一味地往下降。所有的人也都知道那样的生物不会没有攻击性武器，每个人都能预感到那些螃蟹攻击时刻攻势的凛冽和横扫一切的飞扬跋扈。他们却只有睁大眼睛努力看着，期待着在那些丑陋的奇怪的生物在攻击之前就被导弹杀光杀尽。那些发射出的“雪亮匕首”都好像没入那些螃蟹就再没有反应，并没有打开他们想象中期待的缺口，而导弹塔发射间隙的时间总让他们觉得是那么的漫长。

螃蟹们似乎毫不在乎那样的损失和打击，它们在天空中越来越近，混杂着一团团乌烟瘴气。气垫车的速度拉到了最快，沼泽里的水花雪白。

螃蟹们终于停止了下降，它们在天空里挤挤挨挨地排列着，等着最后几只螃蟹到来。当它们全都聚在一起的时候，它们的嘴也一起蠕动起来，天空中铺天盖地地下起了一场死亡之雨。

绿色的雨点，呼啸着，划开空气。

每只螃蟹嘴里都吐出一大一小两颗绿色的物体，成千上万。

导弹塔在雨点落下的时候就燃烧了，就坍塌了，就被摧毁了。螃蟹们没有马上发射第二波，它们似乎是在天空中冷冷地注视这一切。雨点落尽，石梁上只剩下一只导弹塔，燃烧着，孤零零地转动着发射器，轻描淡写有气无力地投出最后一把匕首。

第二场雨下来了。

所有的人都无言看着这一幕，没有人言语。但当螃蟹散开队型，至少有 5 只开始在天空跟着气垫车慢慢飞来时，整个车里爆发出一阵尖叫和号啕的哭声。

他看到一只螃蟹嘴里发出的绿色颗粒，一大一小扑过来，大的一颗从他身边扎过去，钻到他身边的人群里，老兵的头就不见了，刚才让座的小伙子的上半个身子也消失了。他瞪大眼睛看，觉得简直不可思议，突然间胸口一凛。他低头看，那颗绿色的小颗粒从他的右边胸口穿了过去——他的右手掉了下来，圆形的孔洞很大，边沿是绿色的液体，继续在腐蚀他的胸。

他顿时就倒下，朝左还是朝右不记得了，他想，哥哥遇到过这样的虫子吗？

……还有嘉。她在家里，会不会危险？

光子列车……如果大家都能搭上光子列车离开，那多好……

螃蟹很多。

他醒来，胸口在剧痛，嘉的泪眼浮现在他面前。

“我想，我或者已经解开我的梦了。”他笑着对她说，他的胸口剧痛。

她湿润的眼睛顿时就完全迷蒙，她的手勾住他的脖子，他听着她啜泣，但是左手扎着针液管，右手完全不能动。他的胸口剧痛。

他再醒来的时候，他的哥哥和嘉已经站在床头，军绿色的衬衫和白色的连衣裙，很亲切的对映。

他试了试，他的右手勉强能动一动，胸口也不像前一次那么疼了，于是他伸出右手，比画着拇指。“我们都是最棒的！”

这次的突然行动耗尽了他的体力，他笑一下，好像就没了感觉。

第三次醒来，这个时候又差不多是清晨的 5 点，第一个太阳已经出来了，太阳能捕集器在第一束光子流打到采集镜上的时候开始工作，之后持续发出发出细微的电流声。太阳草的叶子开始由卷曲的筒状舒张开来，淡粉红色的细小叶面上有微微的绒毛，让人想起女孩子耳垂下的脸颊。

嘉扶在他的枕边睡着了，他努力欠欠身，能动，他就慢慢欠身过去，在她耳边碰了碰。

“亲亲我吧，亲爱的
我们离开时就该这样
当我年迈得失去了梦想
就让这吻永驻在我心上。”

他突然想起这四句诗来，小时候母亲会在每个夜晚临睡前亲亲他，再亲亲他哥哥，然后关上蚊帐离开。哥哥也会碰碰他的额头，然后两人睡去。

他突然想起那个老兵，他也应该知道这四句诗吧。这里的人们，都是在这四句轻轻的诗里慢慢长大，而后在这四句诗里伴着自己的爱人，一同老去。

“亲亲我吧，亲爱的……”

他想，那个老兵在离开他的阵地、他的战友的时候，会是把他的吻印在哪里呢？是了望口的墙沿呢，还是地堡门的按钮？

“我们离开时就该这样……”

还有那个年轻的母亲，光子列车启动的时刻，她一定会亲亲她的女儿吧，同时告诉她的女儿，我们离开的是家乡，你需在心里记得。

【五】英雄

他醒了，她也醒来。

白色的雨雾贴在窗上，窗户就变成了白纸一般。

对面床上的人已经出院，他还得躺。这样也好，嘉晚上可以睡到那边。

“弟弟，你好些了吗？”他的哥哥扶着一艘灰色的幽灵战机。

“战局完全恶化，苦战在所难免。上次虫子入侵玛雅，虽然我们将它们全部清除，但是我们的优势已经完全丧失殆尽。……还记得之前我告诉你三天之内拿下玳瑁吗？呵呵”他的哥哥苦笑了一下，“我们还是低估了虫子的进化和繁殖能力，以及它们的智慧”

“是的，智慧！”他的兄长叹口气，“谁能知道，那些能够喷射对空液体的刺蛇并非是它们的主力战队。当我们的地面部队进攻时，我们遇到那些刺蛇进化出的潜伏者

——它们埋在我们军队即将进攻的集结地，只一波攻击……”

“……只一波攻击……”

“那些地面上突然冒出来的突刺就让地面部队损失40%军力……”

“我们的雷达探测到达时，地面的部队已经没有了心理上的骄傲和足以掀起虫子巢穴的兵力优势。而这个时候，虫子们一直在大规模发展的空中力量过来了。”

“我们几乎没有空军参与进攻，所以败得彻底而干净。虫子们扫清了虫巢间的蜘蛛雷打通了虫巢的联系，我们在‘玳瑁’上力量对比已经完全改变。”

“我的整备师死了，头儿死了，小队里一半以上的朋友也都死了，‘白色 67 ’也不复存在。现在的‘灰色鸽子’，是头儿牺牲后给我留下的命脉。”

他喝着中药。

“……你安心养病吧。我想，在我军空军力量支援到达后，我们将以科技的优势重新控制‘玳瑁’。我和爸妈，还有嘉也商量过了，大家都决定要送你到地球去。那样的环境适宜于你的身体，你也可以在更和平的环境里真正发挥你的才干。”

“钱的问题你不用担心……”他注意到他哥哥短暂的停顿和瞳孔的游移。

“我将成为英雄，取得联邦军里最高荣誉！我向你保证。”

信号中止。

英雄，那是联邦军人所众知的无上光荣。王牌的军人将被通过特殊的身体修饰和基因改造成为英雄，拥有普通士兵不可比拟的战力和良好的身体心理条件，是人类自己缔造的真实神话。拥有无上的荣光，自然亲属的生活也将得到绝对保障。

“我将成为英雄！”他的哥哥告诉他，他觉得有些惊讶，虽然他知道在战争新败的时候树立一个英雄对于士气的鼓舞是巨大的。但是，英雄的诞生不仅是这个星域这个战区的事情，整个人类联邦军队都将为之瞩目。

他还是相信着哥哥的话，他相信着希望之渺茫。

“你哥哥的击坠数已经达到 25，而且他驾驶‘白色67’抵挡了战斗中给‘灰色鸽子’的致命一击。”军队的人来探望他的时候这样说，“最后留下来的却是他和‘灰鸽’。”

他这才真正觉得有些惊讶，王牌飞行员的击坠数标准和他哥哥的击坠数相比已经相差太远。他知道他的哥哥会很出色，但是没有想到会那么厉害。他与其战友开创的“隐形机梯队作战法”在实战中也相当管用，英雄塑造的神话似乎越来越近了。

“现在的联邦军队没有幽灵战机的英雄，前一位成为英雄的兵士在他成为英雄的时候，击毁数 70。”他的哥哥笑着，他的自信和意气风发再次洋溢在脸上，“而我现在，也有 33 了，不仅在整个联邦的幽灵战机驾驶里排名第一，即使在整个空军部队里，也能算上前三。——当然你不要拿我和母舰舰长比就行了。”

“等到你们结婚那天，别忘记通知我一声啊。呵呵”他继续躺在医院里，慢慢可以走一些了，嘉就扶着他在过道里慢慢走几步。他在受伤之前就没有能力独自走太多，在培养槽康复出来之后身体更加虚弱，走了几步就开始喘息，然后休息。

我差不多好了。有一天他说，我们回家吧。

回不了了。嘉说，虫子连房子的地基都打没了，现在那上面修建的是防空导弹塔。政府补贴了我们一笔钱，足够你到地球。但是那边的医疗费用比较高，我和你哥哥希望能再凑一笔钱。当你可以正常地行动后，我们一起到地球去吧。乘光子列车。

他提不出反对意见。

【六】锻造天青

清晨的太阳总是格外的美丽，阳光里两道风在亲吻。昨天傍晚的时候对面床上新近来了一个病号，听说是“丧失了战斗自信”，接收心理和基本药物治疗，嘉又只有靠在床边伏在枕头上休息。他把身子往左边欠一欠，让嘉的手靠得更过来一些。

“起来了？”对面的病友问他。

“嗯！”他总是很腼腆不自信，但是对方的语气轻柔而友善。

他抬起头，看见一张几乎被白色纱布全部包裹的年轻的脸，黑的头发倔强地从纱布的缝隙里探出几绺，其下的一双眼睛似乎是用最明媚的星星做成眸子，再以最冷酷的坚冰修作眼白。嘴唇鲜红得仿佛要滴出血来，洁白的牙齿闪着陶瓷的光泽。身体似乎也只有右手完好无损，其他的部位都被白色的纱布紧紧缠绕，似乎正汲取着它所包裹的身体里曾经所有的旺盛生命力。

他的右手手指修长白皙，在他的床头，此刻也伏着一个黑发的女子。他的手指就轻轻地拢着那乌黑的头发，小心地摩挲着，仿佛他指尖触到的是整个宇宙里最珍贵最脆弱而且绝对惟一的生命。

“你好！”他的病友扬一扬右手以示招呼，“太阳真好，不是吗？”

是啊，真好！他想，只是不要再看到那么多的螃蟹铺天弊日，他下意识地看看自己的胸口。

“有什么感觉？当螃蟹的固体强酸把你的身体烧出窟窿的时候？”

他瞪大了眼睛，不敢相信地看着他对面的年轻人，回应他的是那只纱布下的眼睛狭长为一线，然后嘴角朝他病床前的铭牌示意。他所在的病房是治疗“异族生物侵害”的专属病房。而床前的病历卡上书写着：守卫者、强酸弹、右胸——一目了然。

那在强酸弹雨里坍塌的导弹塔成了什么样子？那个在战争服役期间平安无事，退役后却被打掉整个头的老兵下葬在哪里？那列装载了那位年轻母亲和她孩子的光子列车到达了没有？都无从知道。整个玛雅星球的联系似乎中断了很久才陆续正常化，小区域的人们都尽力往大的聚集地集中，政府已经不保证小型聚集地的安全。

导弹塔在重建，新型的对空导弹威力更大，发射间隙更短，攻击距离更长，“北京”、“鹿特丹”和“巴塞罗那”是第一批得到庇护的聚集区域。

“渴了吗？”嘉递给他一杯不加糖的维卡。对面的年轻人也坐起了身，让他身边的女孩子为他擦干净脸。

“你们错过了今天最美丽的景色。”那年轻人用一种兴奋而得意洋洋的语气说，“清晨里的两个太阳互相交错光辉，你能清楚地看到它们在土丘上、在华墙上、在水面上柔和的反光。比起在宇宙里静寂无声的燃烧——生命是灿烂得多么蓬勃的可贵。”

他看着对面的青年，后者还给他嘴角上挑的微笑示意。两个女孩子也交换了眼神，相互展颜问好。

“你为什么离开军队？”他突然问。

对面的年轻人听到这个问题却一点都不吃惊，他看到他与他身边的女孩子相互看了一眼，传达着一种宽慰与体惜的温柔。然后那个年轻人用眼睛直视着他，“因为在战斗中我注射了过多的兴奋剂，当时补给和医疗设备也匮乏，我的身体陷入了‘兴奋黑洞’状态6个小时之后，自然也就无法恢复了……我是隶属于DuGalle将军的第十四陆战队成员，名字‘锻造天青’。”

“哦。”他叹了一声，“奇怪的名字。”

他知道兴奋剂的使用在军队里一直是秘而不宣，虽然已经有无数的记者报道了相关见闻，但军方也总能给出各样的解释不停讲述人道的可贵和使用兴奋剂的不可行性。“你还想回到军队吗？如果……如果你能够痊愈的话？”

“拒绝作答！”锻造天青的眼睛再次狭长起来，狡猾的笑容像一只亲切的狐狸。

他也笑了，然后随着天青的目光望向窗外，窗外的白色风雨又开始了，雾气贴窗，那里只有一片白茫茫。天青的目光也就一直注视那片白色的苍茫，似乎透过那里可以看到超出这个时间和空间的一切。

“如果可以留在军队，那么我不惜我的身体被卷入无数次的‘兴奋黑洞’，我将尽力无愧于陆战队的荣耀军刀。”锻造天青说。

“如果可以换得哪怕是一星半点的联邦的利益，我也会毫不犹豫地献出我的血。”

“如果可以让牺牲得到补偿，那么我会让他们永远看着我的幸福。”

他说得很平静，泪水也平静地流淌着，因为“兴奋黑洞”而精力几近耗尽的身体开始表现出疲倦。那个女孩子连忙把床头升起来，让天青靠着。

“本来以为陷入兴奋黑洞不能动弹的我，将会成为小队里第一具尸体，结果最后留下来的只有我……他们背对背地对着虫子射击，背后所形成的圆圈中央躺着我。他们死了，虫子上来。之后支援到达，虫子已经退了，我们小队十六人，大家死后的尸体互相缠绕在一起无法辨认，最下面就是我。”

锻造天青抿抿嘴唇，血红的嘴唇上留下了一排齿痕。

“大家就这样抱着睡了……”

年轻的军人说完已经精疲力竭，看着对面的他慢慢也睡去。

一刹那间整个房间里都没有了声音，嘉和对面女孩子的眼睛都红红的。

“我也是第一次听他说。”那个长着黑色头发的女孩子说，“他只告诉我，他将发加倍的牢骚，要欣赏最美丽的景致，他的命不属于他自己，所以他不能老是自私地考虑他自己身体到底能支持多久……”

女孩子有了啜泣，他就不能开口了。嘉握着他的手，他们的手指缠绕在一起。

他仔细地朝对面病床前的铭牌看去：锻造天青，粒脱素严重过量，机体活力丧失。

“他用了6针兴奋剂，”黑色长发的女孩子说，她用同样的温柔抚摸着沉睡的天青的脸。她的手指滑上纱布，细细捻动天青从纱布缝隙里露出的发。“三针粒脱素就是人体承受的上限了……”他的嘴角扯了几下，不作声。他和嘉默默看着那个黑色长发的女孩子端着刚才洗脸剩下的水走出房门，再进来，对他们笑一笑，然后偎在天青的身边看一本书。

局势更加恶化，据说是因为人类联邦属于最高机密的一个ghost成为了虫子的“皇后”。这样的事让锻造天青在病房里哈哈大笑，声言但凡人类打不过的虫子的时候便投降去，按了阶级划分，ghost作皇后，那他这个小兵至少也可以作个地方官吏。

锻造天青是个很让他喜欢的人，说出的话总有让人倾听的兴趣，即使是强词夺理也一点不让人生厌。他们在病房里高谈阔论，每逢讲到人类联邦的长官，锻造天青就作出恨铁不成钢表情，咬牙切齿地骂骂咧咧。而他说话总是不多，但是恰到好处，两个均不能行动的男人仿佛一唱一和的绝配。这个时候两个女孩子就坐在一起聊天，天青的女友总是希望天青能够像他一样少说一些声音小一些，这样可以精神可以维持更久；而嘉也老说他应该学学天青大方一点豁达一点，这样对他今后对他性格都有好处。——当她们在某天聊天的时候这样双双说出来，天青就哈哈大笑，然后说，“简单，换换女朋友就好。”

他也呵呵地笑说有道理，女孩子们就各找各的男友麻烦，病房里的欢腾气氛热过窗外的风雨交加。

【七】死

“我必须告诉你这样的一个事实，虽然它是那样的突然和难以让人接受，但是我们有义务告诉你，你也有权利知道——

“你的长兄、海军金帆勋章获得者、白色狮子勋章飞行员－洛依德·青少校，在前天晚上的袭击任务中，陷入了敌人大规模部队的包围，不幸牺牲了。他战斗到了他生命里的最后一分钟，为人类联邦的文明进步和权益奉献了他作为军人最宝贵的忠诚……

“他的事迹将在今后的战争中被千万的士兵传颂，

他的名字将被铭刻在和平时代的人类英雄纪念碑上……

"我很荣幸能向他的家属宣布他得到的'人类英雄'称号，这个称号所代表的意义远远超过了称号本身，他的英魂将伴随人类联邦军队前进的步伐永垂不朽……

"希望他的家属也为他的荣誉而自豪，并为之作出你们的努力，消除牺牲带来的悲切和消极……

……"

……

勋章在床边桌上。

慰问函在床边桌上。

抚恤金和捐金在床边桌上。

花环在床边地上。

慰问品在床边地上。

遗物和遗嘱在床边地上。

陪同宣读"荣耀"的副官一起来的士兵想要把一幅"埋骨星河，光耀联邦"的挂字悬到墙上，铺展开，就看见他的眼睛红了，病房里炸起他的惊雷。

"滚出去！"

天青的女友和护士连忙陪同着副官和随从兵到休息室去。

房间里安静了下来，锻造天青躺在床上，用手枕在脑后不作声也不看他。

他坐在床上，就像丧失了所有表情的木偶。他的眼睛没有光，只有回忆；他的情绪看去冷静，冷静里包裹着忧伤。

他指指地上的包裹，嘉连忙把那袋遗物递到他手里。他打开袋口，右手刚伸进去就凝固了，红色的眼睛里默不作声地涌出大量的泪水。他把头压进被子里，闷闷的哭泣隐隐传出来，锻造天青翻了个身，把目光投到窗外去。

嘉拍着他的肩头，流着泪给他背上搭一条毛巾被。天青的女友进来了，对她微微点一点头，然后坐到天青旁边。

他的手指在口袋里摩挲着一颗橄榄形的亚孙桃核，没有了棱角，桃核表面的纹路也因为长期手指的抚摸而变得圆润光滑。他 9 岁那年的时候，他的哥哥摘了半数的亚孙桃一个人到了集市，换回了他所要的生日礼物和当天市场上最大的一颗亚孙桃。

那两份生日礼物讨得了他的高兴和他父母对他哥哥的一顿好打。

记忆的长河在悲伤的山谷里溅起波浪的时候，一切虚无的荣誉、坚定的承诺便都不再有它们本身的骄傲属性，反而更让回忆的美丽更加让人怀念，让悲哀泛起的涟漪更加片片层层。

"谨以此样的庄重献给我的家人"他的哥哥在'白色67'前端端正正的站立，用最标准的军礼和一丝不苟面对着摄像头。

他看着他哥哥的遗嘱，那是在他拥有了"白色 67"执行第一份任务后就留下的遗嘱。他的哥哥说：

"我没有任何遗憾……哪怕我的牺牲对于整个战斗来说没有任何作用……

"请记得我在军队里的日子……如果我阵亡，请继续当做我在服役，驾驶我最钟爱的战机。

"我的生命里……已经足够，能成为你们的骨肉、兄长，这是我最大的荣幸……

"战争完结在谁的手中，我的生命终止在什么地方，都不重要了……我曾经和你们一起存在过，如同星星和太阳一样存在过……

"亲亲我吧，亲爱的……

"如果你们看到我，请让我温习最后的亲吻……"

他微笑地看屏幕、看他哥哥的奖章、看荣誉证明、看窗外的阳光灿烂或者是白雨封疆。

【八】尾声

故事发展到了尾声。

战争的情势是越来越坏了，'玳瑁'失守，'奥克利'虫洞失守，'玛雅'的战略作用巨大，但是死守的必要似乎并不具备。防御已经从外层空间转移到地面区域，虫子们就像是淘金热时期的淘金客一样纷涌而至，每个早上的晴朗天空中都可以看到气球一样的虫族领主拖着长长的飘带懒洋洋地降落到这个星球上的不知什么地方。攻城坦克的轰鸣声有时候彻夜不止。每天下白雨的时辰里，看到一道道亮线穿过天空的时候越来越多。

"还好，这里局势还安全。"他给嘉打电话的时候说。

"嗯，"锻造天青给他的女友打电话，"你们在地球上安顿好了就快点来接我们吧，我每天看着小灰灰那张男人脸都腻了……好想你哦。"

他哥哥的抚恤金和天青的保险金交给了嘉和天青的女友，这是他和天青下来就商量好了的。他们告诉她们说让她们先拿了这些钱带两边的父母到地球上去，安顿好父母之后然后再回来，再带着他们一起走。或者到地球，或者到其他地方，总之四个人结伴走走，安静悠闲地生活下来。

钱不够那么多人花，他明白，天青也明白。所以有两个女孩子照顾老人安顿下来就行了，至于他们俩，都是走不了路的，何必再跟了去地球呢？这里好歹也是故乡嘛。

"你说对不对？"他望望天青。

"是啊。"天青眨着眼睛，"她们也该知道他们到达地球后 36 个小时，玛雅的光子列车线路和一切对外线路都被虫子占了吧？"

"应该知道。"他说，"她们都是伶俐得叫人喜欢的女孩子。"

"嗯。"天青突然笑了，"今后她们结了婚，生出的孩子像你像我，那她们怎么交代？"

"你！！"他无语了，只有笑。这好像也确是一个问题。

一只灰褐色的长着长长飘带的"气球"出现在他们的视野里，很近的样子，似乎只有 500 米。接着又是一只，还有一只，再来一只……

防空炮和远处的机枪声清晰地传进他们耳朵，天青瘪瘪嘴，"怎么尽是放的空炮?陆军这么差劲吗?"

他摸着床边桌子上的杆子，挑开窗户栓，阳光不加阻碍地坦荡荡射进来，白色的房间变得活力四射。

"过来睡吧!"天青把身子往右边挪挪，"咱们今天说说话，她们走了咱们不能冷清，对吧?"

"好!"他说。

机关炮和防空炮的声音都哑了，近处忽而响起一两声冷枪。走廊上刚才一阵喧闹，现在变得鸦雀无声。窗台上的太阳能捕集器还在沙沙的工作，太阳草开出了两朵黄色的花，一朵对着太阳，另一朵被风吹得弯到了叶子下。

他看了那花一会，然后对天青说，"等等，我下去一下。"

天青已经没有什么力气，软软地睁开眼睛，看看那花，再看看他，"唔，好。小心。"

他小心地扶着床沿站起来，扶了三下，挪着，终于够到那朵花。他把那朵花从叶子下拉出来，再把花盆尽力换了个角度，于是两朵花都沐浴在了阳光下。

"好了，快回来。"天青说，"今天我们哥儿俩好好说说话。"

"哦。"他收回手，正要移回去，发现那花自己又缩到叶片的阴影下去了。他又去把它拉出来，但是当他一放手，花自己就又回去了。这样折腾了5分钟，他终于用一只小棍拨开叶片固定住花枝，完成了他的工作。

"好了，累死我了!!"他吐大气，又花了两分钟回到床上。

天青已经睡着了，陷入兴奋黑洞后垮掉的身体着实累得太快。他看到天青把手提电话放在自己和他之间，上面的信号灯已经不再闪烁——他睡去之前已把手机关了，他以前没有关过手机。

他也躺下来，把手机放到耳朵边，没有声音。他关上机，第一次关上，然后放在他和天青之间，和天青的手机并排在一起。

云起来了，云很好。

他感觉到的震动很轻微，虫子们正争先恐后地往这边赛跑呢，他想。大概光子列车开动的时候，在列车里就是这样的震动感觉。

他想起了他的梦，月台，密布的蛛网般的铁轨，哥哥在一边，嘉在另一边。列车来了，带着摧枯拉朽的气势，浩大磅礴，足以摧毁一切的力量……

他记得他当初每每被急得醒过来，但是这次他很平静。

光子列车已经开了，光子列车正在开着。

他看着身边的天青睡得像个孩子，额头上的绷带已经拆了，黑黑的发垂在眉心。

他奋力撑起来，费尽全身力气在天青的额头亲了亲，就像小时候他的哥哥每晚做的那样，然后他小心翼翼地躺下。

他想起母亲、嘉、哥哥、亚孙桃、驻扎的老兵和那四句诗。

"亲亲我吧，亲爱的
我们离开时就该这样
当我年迈得失去了梦想
就让这吻永驻在我心上。"

……

他终于睡着了，天青睡得更熟。阳光在云层里朦胧，今天的第一滴雨飘在沼泽的水面上。

许久之后，他们的房间门微微动了一动，一只褐色的硅质爪探进，在水泥面上磕出六道划痕。一对红红的眼睛之后出现在门口，左右张望着，好奇地看到两个人都躺在床上，香香地睡着了。

【END】

作者后记：

这不是英雄史诗——因为英雄的名额应该有限，太多太泛滥，也就让人厌倦了，虽然这个故事中的几乎每个人都可称为英雄。英雄是一种理想化后的人性之神，当英雄离得太近的时候，你或者不会认为他是英雄了。

英雄都会死，而最好都只留下一个传说就悄然死去。这是我们对英雄的通常看法和希望，确实，他们也最好就是那样存在。这也就是为什么我所写的《光子列车》中，几乎每个死去的人都挑不出人性上的缺憾的原因。当然，他们肯定是有各自的毛病，但在这篇《光子列车》中，描写他们性格上的缺陷和人性抉择时的犹豫甚至鄙陋毫无意义。

我很荣幸能够忠实地记载下发生在那个虫子、神和人类战争时期，一个成为人类英雄的幽灵战机驾驶员的家人的故事。在那个沼泽密布的星球，这样的故事会忽略在千家万户的故事之后，但是对于那个家庭以及关系到他们的朋友们，这样的故事会比起任何一场惨烈的战斗都激荡着他们的心。

英雄是用来尊敬的，是用来鼓舞人心的。但是这样的效果，不异于类似于人类陆战队员"兴奋剂"的东西——它可以让人激奋，但不能让人成熟。我所描写的两个主角(锻造天青以及"小灰灰")都不是在英雄的激励下成熟的，虽然英雄的诞生就在他们的身边，但心理成熟的历程是他们自己走过的。——当他们可以坦然面对劫后余生和再次死亡的时候，他们是微笑的、坦然的，他们无力抗拒最后的拒绝，但他们抗拒到了最后的一刻。这是很纯洁的人性，我很高兴在我的笔下还可以描绘出这样纯洁的人性——如果你能感觉到某些东西，那么这样的感觉对于我也同样存在。

当然，对于人类来说，人性中的每个方面都是值得描写并拥有其意义的。我的笔下也写过小资情调、BL、SM、人性之恶乃至七宗罪，这不矛盾，也无谓对与不对，镜子总是有两面的。在这个故事里，他们只是没有存在的必要罢了。

再次需要提请读者老爷们注意的是：这不是英雄史诗。

——这样的提请也绝不代表笔者、以及《光子列车》中善良的人们，藐视或者对英雄的不屑一顾。

他们曾经存在。

sinangel@263.net(欢迎来函赐教)

罪天使 2001.6.9 于重庆

NOW LOADING…

□ 鼠七里

(编前语:有看过《21世纪杀人网络》的朋友请举手,好好,可以放下了,看来大家都看过,算是受过培训。对《第一次亲密接触》有什么看法?明白,明白,青菜萝卜各有所爱。那么,下面请欣赏网友鼠七里的NPC情缘小说《NOW LOADING……》,一对NPC之间凄美无双爱的挽歌……,一段游走于现实和虚幻世界由0、1数字组成的网络情缘,一次刊完,决不拖欠,游戏小说迷们不用再为连载的遥遥无期而抓狂了吧。

又:对开头不感冒的朋友请沉下心慢慢往下看,后面可是精彩纷呈啊,后面有多后面?嗯,大概2000字以后吧。)

在世界醒来之前我一直在喷泉边静静地坐着。世界很小,一个广场,一群沉默的人,还有广场中不歇的喷泉。我从来没有想过世界之外有什么,我就这样坐了很长时间,直到我几乎认为所谓岁月只不过是生存的墓志铭。直到眼前,一只白蝴蝶静静地剪过空间。

我抬起头。

世界醒了。休眠已久的广场上,一瞬间变得人声嘈杂,人们快乐而幸福地做着手边的一切。花香冲击着我的嗅觉,不远处,一位手提花篮的卖花姑娘向我走来,我接过花,发现她是我有生以来所见过的最漂亮的姑娘。我对她露出一个笑容,她有些羞涩地低下了头。我想我是爱上她了。

一声断喝打断了我的思路,一位少年从天而降,我注意到他腰间的剑,恍惚间我记得我腰间也有一柄。他指着我的鼻子大骂道:

"你这个恶棍!买花不给钱,居然还胆敢调戏这位姑娘!本少侠行走江湖,为的就是铲除尔等为非作歹的败类!接招吧!"

我有些惶恐。我什么也没干呀。我只是对一个漂亮姑娘笑了笑而已。可是没办法。那位少侠已经气势汹汹地拔出了剑。好吧。我不想打架,可是真要打起来也不怕谁。我的手触到了腰间的剑柄,长剑跳出剑匣,在阳光下舒缓地弹动有如一泓秋水,一切似乎在瞬间凝固了。

人,声音,风与云,还有我面前一粒喷泉迸出的水珠。就在这刹那间我仿佛感到:我所有的默坐与痛苦似乎仅仅是为了迎接眼前的这个时刻。在遥远得不知所名的彼方,隐约有一双眼睛在注视着我。

万千寂静之中剑光一动,惊雷厉电一般地照亮了空间。悬在空中的水珠四散飞溅,带着一丝约略的聚恨离伤与无可奈何,剑光交错的一瞬间,就注定了一个过去。之后我带着凄凉和疲倦挥去剑上的血痕。

所有的人仍然不动,少年,广场上的人群,还有卖花姑娘。天地沉着地变成了黑色的虚无,他们一个接一个地消失了。

他们都消失了?

我愕然地低下头,我也正在渐渐变成虚无。高高的天际出现了几个闪烁的大字:

NOW LOADING……

我在寂静之中坐了很长时间,没有回忆的沉默是很辛苦的。我想我没有回忆,但似乎又有一些,关于云和河隔着天地凝视的记忆。一种纤细的声音随风传唱,也许是一首忧伤的歌,也许只是一声叹息。在我的回忆用尽的时刻,眼前,一只白蝴蝶静静地剪过空间。

我抬起头。世界又一次醒来。我茫然地在人群中搜索,直到花朵的芬芳浸滢了我的心扉。一位卖花姑娘走到我面前。我随手接过一朵无名的花,一时间它居然在我手中最大程度地绽放了。卖花的姑娘很美,又似曾相识。她有些惊谔地望着我。谁知道呢?也许是在前生,刹那间我的心中升起莫名的忧伤和酸楚,这种感觉可曾是爱。卖花姑娘的脸渐渐红了,但却分明带着期待和娇羞,秀美无限。

一声断喝打断了我的思路。在我面前出现了一个英俊少年。他指着我的鼻子破口大骂:"你这个恶棍!买花不给钱,居然还胆敢调戏这位姑娘!本少侠出来行走江湖,为的就是铲除尔等这样为非作歹的败类!接招吧!"

我第一次见到这个人,但我确实觉得他非常熟悉,就像不久前才发生过一样。少年拔出了剑,一副置我于死地而后快的模样。可是我确实什么也没有做呀。好吧,我不想打架,可是真要打起来也不怕谁。于是我拔剑,茫然之中生出一个奇怪的念头:他会向左砍。

剑光在刹那间交错。我闪避,然后一剑刺入了他右胸的空门。少侠带着惊异和不信倒了下去。

可是在这一瞬间,天地和人群全都消失了。在失去知觉以前,我隐约看到天幕上闪烁的大字:

NOW LOADING……

我独处在静止的人群之中,心中渐渐有了点忧伤和爱意。世界寂静空朦,了无生气。可是有些自己也说不清的花与蝴蝶的回忆若即若离地伴随着我。在我眼前,一只白蝴蝶静静地剪过空间,姿态优雅完美得世间找不到。在这一刹那间,世界醒了。

我跳起身来,我预感到什么,我开始寻找,寻找一件我自己也记不清,一件仿佛永远不会属于我的东西。我的视线穿过人群,定格。在目光的尽头有一位美的一尘不染的卖花姑娘怔怔地看着我,然后向我跑来。可是很没来由,我伤心无限地想到了四个字:聚散随风。

在我与卖花姑娘间幽灵一般出现了一位相貌英俊的少年。这次我丝毫没有吃惊。他拦住卖花姑娘,指着我的鼻子破口大骂:

"你这个恶棍!买花不给钱,居然还胆敢调戏这位姑娘!本少侠……"

我静静地等着他把台词一样的开场白念完。我觉得很烦,我想他大可以直接干掉我。带着一丝惆怅,我拔出了剑。

少年曼妙地提起剑决,然后以一种无可匹驭的气势出招了。这一剑几乎是完美的!虽然缓慢而优雅,但却避

无可避，挡无可挡。在他眼中或许早已没有了我这个对手，而只是完成行云流水般的一招。

空气中传来隐约的耳语。我想我的人生到此谢幕，可怜我临死都不知道自己的名字。但我应该算是爱过了……

醒来了？

在黑暗中我睁开眼。眼前是一个正在微笑的孩子。剑已不在，天地俱寂。

我不知道该怎样回答。我想我是死了。孩子似乎看穿了我的心事，嘴角升起了一丝冰冷的微笑。我给你讲个故事。他说。

“从前，有一位少年侠客在一座小镇上救下了一个被流氓调戏的卖花姑娘。从此他们两人一起行走江湖，双宿双飞，演出了一段人人羡慕的英雄美人传奇。”

说到这里孩子停了下来，以一种悲凉的眼神注视着我越来越是惊疑不定的脸庞。

“这是个计算机游戏的情节。没错，你就是那个流氓NPC，你的全部寿命一共只有四分半钟，你的任务就是被杀。你曾成功地击败过他两次，但是没有用，最后一次主角改动了自己的力量。”

我无限惊恐地发现自己悬浮在半空中，下面就是我一直默坐和思考的广场。少年侠士正从我身上搜走钱物和武器。人群围拢上来说道：“多谢少侠替我们铲除了这个祸害！”而卖花姑娘一脸幸福之色地接过了他递过来的鲜花。

我的心沉了下去。

我转过头，我恨极了眼前的孩子。“为什么要救我？

“很难讲呢。”孩子脸上又挂出了讥诮的笑容。“大概是因为你和我一样，都对这种定好了每一步轨迹的生活进行过反抗吧。在你们三次交战的过程中你的所作所为都不一样。没错，即使是数字的生命，也不能被定义。”

广场开始消失，几乎是眨眼工夫，人群，喷泉，少年侠客与我心爱的卖花姑娘都消失了，我觉得我的一部分生命正在离我而去。原来，爱与情感是这样痛苦的事。“他们到下一个场景去了，去屠杀注定要被屠杀的其他人，以使坐在电脑前的那个人得到快乐。卖花姑娘，很遗憾，她已经把你给忘了。”

我抬起头，对这个似乎洞察一切的孩子提出了一个问题：“你是谁？”

“我是一个病毒。现在，你也是了。”

就是这样，重复的记忆被季风一再惊醒。自以为是的爱不过是几粒数字的叹息。

“你会在迈动记忆步伐时察觉到自己短暂的一生微不足道，连悲哀的资格都没有，更不用说爱情那种高级神经活动了。”一个病毒对另一个病毒说道，四周缓缓转动的星空，很美的星空，一尘不染。

“一个月吧。也许两个月，我们就会被清理。可是一个月自由的日子，比一万年轨迹运动更让人快乐。”刚刚开口的病毒又说话了。

“其实有时候死亡是一种最伟大的平等和自由。你曾经自以为是人，不呼吸会死，不吃饭会死，烦恼了会喝酒，生气了会扬剑。现在你知道这一切全都是假的。可是你还执着地相信两堆数字之间的爱情。”

没有回答只有叹息。

“……这么傻的病毒我倒是第一次见。”

“有件事拜托你。”

“说吧。”

“把我替换到那个主角身上去。”

“……办不到。”

病毒二在听到回答之后慢慢地站起身，思索片刻之后静静地沿着数字砌成的小路走了下去。在他身后传来病毒一的疑问：“去做什么？”

“参加那个游戏。我要让她重新记得我。”

天地在转瞬之间崩溃了，零和一不断地掉落下来，原本的宏大与美丽忽然间变做了说不尽的单薄。

“两堆数字之间的爱情？别逗我笑了。为了这种虚幻值得么？你们能做什么？游戏一完你们就永远死掉了！更何况她已经忘了你是谁，你如果参加你也会忘了她和现在的一切！”

没有回答。病毒二在泪或雨一般无边下落的数字间越走越远，不再回头。

当第一缕阳光照在赭色山崖上的时候，暗黑天龙醒了过来。他伸出双翼，将自己的全身最大限度地沐浴在阳光里，然后闭上眼睛，开始回忆昨夜的梦。但无论如何也想不起来了，梦中，似乎有一只蝴蝶和一枝花。恍惚之间暗黑天龙觉得自己很可笑，他振翼飞起，去喝水。

眨眼间乌云遮住了太阳，一团闪电在暗黑天龙头上越聚越浓，树枯了，草地变成了熔岩。暗黑天龙吃惊地看着这一切，他搞不懂，世界怎么啦？

有什么声音传来，越来越近，从天边，树林里，地下，四面八方出现了无数妖魔鬼怪。他们向这边涌来，近一些之后暗黑天龙听到了他们的喊声：“暗黑天龙陛下终于复活了！！！！我们有救了！！！！！”

妖怪们团团把他围住，拜伏在地，无限虔诚地看着他。暗黑天龙却觉得很慌乱。你们要干什么？他问到。

没有人回答他，脑海之中却有一个威严的声音在说话。

“他们是你的手下。三百年前你率领他们要消灭所有的神，在距离成功只差一步的时候你被封印了。现在，有一个凡人用魔法仪式使你复活了。问是谁让你复活的。”

暗黑天龙几乎是出于本能地服从了命令。“是谁让我复活的？”他缓缓地问，声音之中的阴冷与残忍让自己都吓了一跳。我为什么要问？他问自己，可是那个声音却沉寂了。

一个老人不知所措地站起来。他不明白暗黑天龙用意何在，暗黑天龙自己也不知道。

突然间脑海中那个声音又响了起来：“杀掉他，因为他既然知道释放你的魔法仪式，也一定知道封印你的魔法仪式。”

为什么？我不想杀人。暗黑天龙拒绝着。脑海之中的声音却越来越响，他觉得头疼欲裂。眼前所有的事物都静止下来，暗黑天龙的视线模糊了。裂顶之痛使他发狂般地长啸一声，一股灼热的火焰从嘴里喷出，恰巧打在老人的立足之所，地面上出现了一个被烧焦的大坑，只有空气之中的一丝焦糊味表示曾经这里有过站立着的生命。

时间又流动起来。所有的怪物都在战栗，暗黑天龙呆呆地看着这一切展开翅膀，无意识地向天空飞去。怪物们无言地看着他离开，没有谁敢在空中追上他。

暗黑天龙只记得自己是来找东西的。

已是午夜，树林中有一点篝火，不知什么原因，暗黑

天龙向它飞去。

篝火边有一对少年男女，他们相拥而眠，那个少女令暗黑天龙感到很亲切。一滴雨水打在地面上，暗黑天龙伸出宽大的翅膀挡在他们头上。雨，开始淅淅沥沥地下。

空中，一个悬浮在半空中的孩子微笑着看他。

"最后一个场景了，决战就要开始了。"

暗黑天龙听不懂。

"我猜的没有错，你果然把我忘了。而且很可能把你自己也忘了，抱歉，再感染你一次我做不到了，我没有那样的能力。"

"你知道关于我的事？"

孩子点点头。

"请你告诉我！"

"为什么要增加你的痛苦呢？希望你死得舒服些，最终关底。抱歉，我要走了。"

孩子说完之后就消失了。暗黑天龙觉得很迷惑，他转回头去，不忍心让少女的脸颊沾上一滴雨水。在亲切和忧伤之中他感到少女的容颜很熟悉，可是无论如何也想不起来。头又开始疼，恍惚间暗黑天龙似乎记得有一座熟悉的喷泉，他抬起头，星光闪现，一只白蝴蝶在雨中穿行，费力地停在他的鼻子上。

暗黑天龙低下头，从少女鬓边摘下一朵花蕾。

花开了。

他一动不动地看着手中的花，很久之后雨停了，暗黑天龙收起翅膀，轻轻地后退，后退了很远之后飞上天空。一种凄凉透骨的绝望和伤悲剑一般刺中了他的心脏。离开很远了，暗黑天龙开始在空中哭泣。有谁听过龙的哭声么？仅仅是为了一次注定没有结果的爱终于没有了结果。他找到了自己想找的人，而在卖花姑娘脑海里，关于那个喷泉边流氓的一切已经烟消云散。呵呵，可笑啊。

群怪没有离去，因为暗黑天龙是他们惟一的希望，于是他们服从地等待着。直到明月之中再次出现龙的身影。

我落到群怪中间，脑海里的声音响了起来。

"敌人快来了。让他们上去替你抵挡一阵。"

看来是一次为了让某个电脑前的人快乐而进行的屠杀。我冷冷地想。我淡淡地说："你们都回去吧，我在这里顶着。"

群怪没有一个动。

"我不是你们的皇帝，你们被欺骗了。你们只是游戏中的人物。"

大家呆呆地看着我，他们听不懂。我觉得我的头要裂开了。不管他们相不相信，他们都不会走，只能沿着既定轨迹活或者死。

天边出现了两个身影，我的心在向下沉。

他们来了。

我所认识的主角和我所认识的卖花姑娘——女主角越走越近，我的心脏一阵剧痛。他们相互吟唱祝福与辅助咒文，也好，这样看来她很快乐。而我，在世人眼中都始终是个怪物。

无数怪物高呼着我的大名冲了上去。我悲哀地看着，他们终其一生都在为着某一个理想而奋斗，虽然是虚幻的。无知真幸福啊。我无能为力，看着他们不到两个回合就全部成了尸体。

星光下只剩我们三个人了。男女主角摆出了攻击架势，我放弃了抵抗可是在这时脑海里的声音又响了："攻击主角，使女主角为了保护他丧生。激起主角的斗志。"

一瞬间怒火在我全身燃烧。他们也太卑鄙了。我摇摇摆摆，不听使唤地向我心爱的卖花姑娘走去。如果我可以自杀的话我会的，可是……。在我失去理智前我要最后一次好好看看她。

卖花姑娘一动不动，那个该死的声音严厉地命令我。我的神志渐渐模糊了。但愿主角下手干脆一点。我低下头看着我所爱的人的眼睛，空洞无物。她的鬓边花蕾依然，我忽然很自嘲地想：它还会像以前一样，在我手中绽放么？

于是它就开了。

一种很熟悉的感觉侵袭而来，仿佛是世界回忆起了它的昨天。

一瞬间卖花姑娘的眼睛恢复了神采，背后有风声，我知道主角已经高高跃起，。我闭上眼睛。

没有剑刃加颈的痛苦。我睁开眼，卖花姑娘在我身前挡住了主角。

"为什么？"主角问。

"我爱他！"

空气中有剑声传来。卖花姑娘倒下。我的大脑一片空白。我低下头，问："为什么？"

卖花姑娘挣扎着绽出一个笑容，令人心碎。"我知道……我想起来了……你……就是喷泉边上那个……"

主角的剑又过来了。我沉寂在巨大的快乐与悲哀之中。我快乐，因为我爱的人记起了我，我悲伤，因为她的身体正渐渐变冷。

主角的剑和他的人在空中变成了四散飞溅的数字。我惊呆了，随即眼前出现了救过我的孩子，那个病毒，他的身体也在渐渐变成数字，可是他的眼睛仍然清澈透明。"真没有想到……居然为了你这个笨蛋我会放弃了很有前途的病毒生命……"

"拿去，再次做一个病毒吧。好好的活……不要像我，躲开杀毒卫兵……"

"你是我见过的最笨和最痴情的病毒……"

"快走……"

在以后的日子里，我无目的的游走于网络很久。直到某一天进入一台终端，看到了眼前令人心碎的画面：一座广场的喷泉边，一个流氓正和一个卖花姑娘对视。

又有人在玩这个游戏了。我不无伤感地想。正在这时主角出现了。

我扬了扬手，除了流氓和卖花姑娘，其他一切全部变成了数字。流氓和卖花姑娘先是惊谔地望望虚无的四周，然后他们互相拥抱了。

杀毒卫兵来了。我逃不掉了。我感受着形神俱灭的痛苦，抬起头来。电脑外边的世界是怎样的？也会有和这里一样美丽的星星么？也会有死生不渝的爱情么？电脑前的那个人呢？是不是一场更大游戏中的 NPC？以后还会有象我一样的病毒么？

会有的。

一定会有的……

尾声："这个游戏创意棒极了！一个 NPC 发现了自己的身份，就要从主角那里抢回自己的爱人！"

"是么？我明天买张盗版盘去。"

（全文完）

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "before_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTMxNzM0MDYuemlw",
    "filename_decoded": "13173406.zip",
    "filesize": 302436278,
    "md5": "dfaa16d1dc67b7a381760426666dbd81",
    "header_md5": "4c0a195acaa7aa489b90761eb570f989",
    "sha1": "cceddf7e01934fec11ba241378efbab8d99a517c",
    "sha256": "809d2973cb5c7e786ed224dae92162c23dfa7f873f1e2356757cc09f9f639cf9",
    "crc32": 3001528577,
    "zip_password": "52gv",
    "uncompressed_size": 317973826,
    "pdg_dir_name": "13173406",
    "pdg_main_pages_found": 382,
    "pdg_main_pages_max": 382,
    "total_pages": 388,
    "total_pixels": 1928551280
  },
  "after_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTMxNzM0MDYuemlw",
    "filename_decoded": "13173406.zip",
    "filesize": 302623999,
    "md5": "26fe0ce08c2485b8f891664a6ee364d6",
    "header_md5": "7fb505c0b8b5302777778f7c51f89344",
    "sha1": "dca6888fd6a51529fa947a0ebd1b6e3fe135128c",
    "sha256": "2cc99f674e46d580998d3c91af2ecc1b3e6065354989e4f7e24e3544a0760e28",
    "crc32": 380002688,
    "zip_password": "",
    "uncompressed_size": 317965347,
    "pdg_dir_name": "",
    "pdg_main_pages_found": 382,
    "pdg_main_pages_max": 382,
    "total_pages": 388,
    "total_pixels": 2477699120
  },
  "pdf_generation_missing_pages": false
}